8/2001 9. Jahrgang / Ausgabe 94 CYBERMEDIA S 52,- / sfr 6,50 / lfr 158 / bfr 158 / Lit 9000 / Pta 750 / hfl 8,25 DM 6,50

MANIAC

DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE

Rune

Götterdämmerung: Wikinger-Saga auf PS2

DIE NÄCHSTE GENERATION

Wave Race

Der Gamecube schlägt Wellen

Gun Valkyrie

Segas neuer Actionkracher

34 TESTS

- 89% Sonic Adventure 2
- 86% Crazy Taxi 2
- 83% Red Faction
- 85% ATV Offroad
- 81% Outtrigger

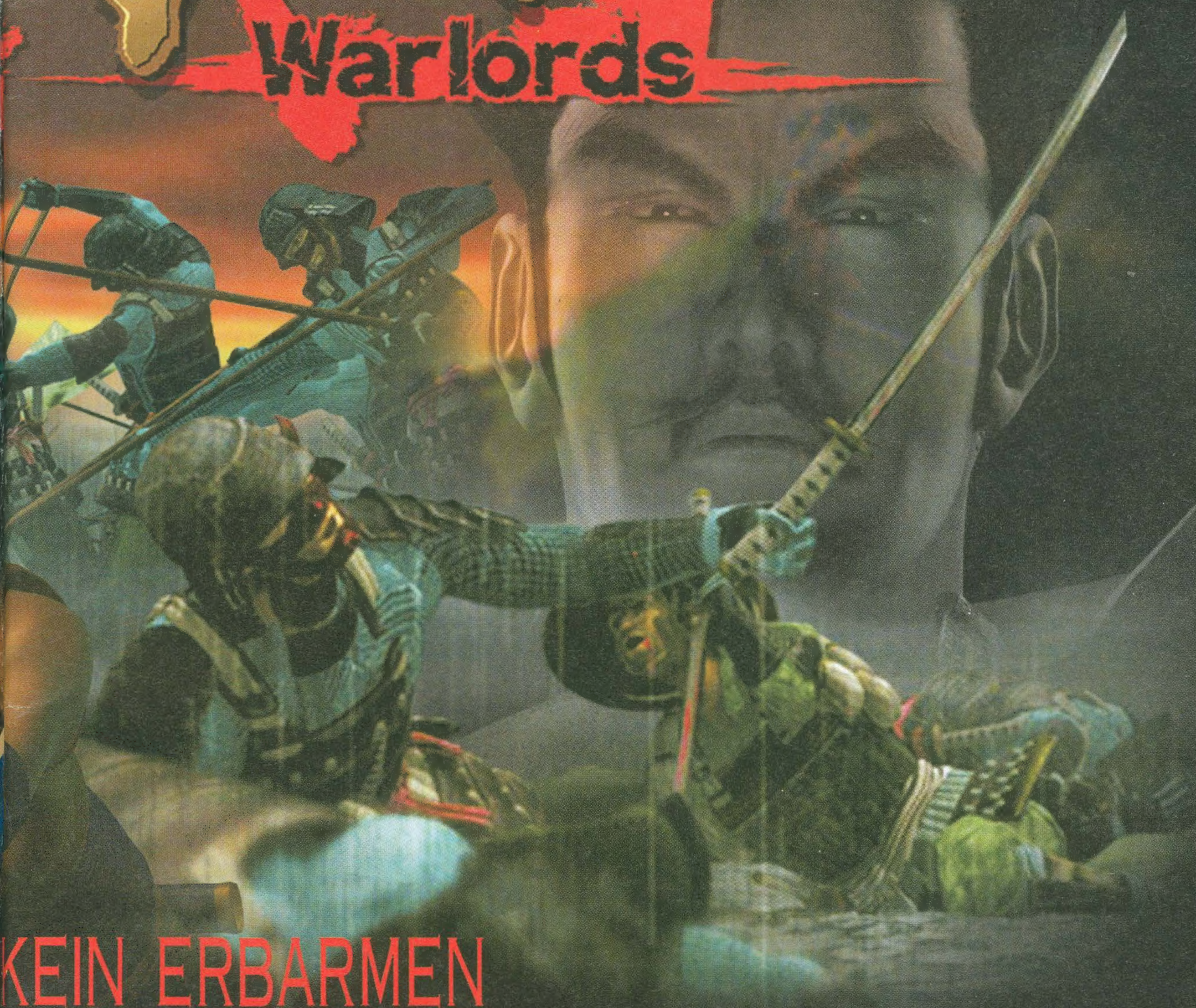
MOBIL-MARATHON

Game Boy Advance

DER START: Konsole und 10 Spiele im Test
DIE ZUKUNFT: Was Euch 2001 erwartet

PS2 • PSone • Dreamcast • Xbox • Gamecube • GBA




Warlords





BLUTLEERE SOMMERZEIT?

Herzlich Willkommen zu unserer Sommerloch-Ausgabe: Wie immer haben sich Publisher, Entwickler und Spieler auf einsame südpazifische Inseln verzogen, wo sie freiwillig auf sämtliche Errungenschaften der Zivilisation verzichten. Kokosnusssaft und handgefangener Fisch dienen der Ernährung, Sandburgenbau und lustige Palmwedel-Schnitzarbeiten dem Zeitvertreib. Aus diesem Grund werden die nächsten zwei Monate auch keine neuen Spiele veröffentlicht, geschweige denn irgendwelche brandheißen Projekte in Angriff genommen.

"Humbug" werdet Ihr sagen und auf das aktuelle Inhaltsverzeichnis deuten – und recht habt Ihr. Das in der Branche viel bemühte Sommerloch fiel dieses Jahr komplett aus, bis auf die relative Ruhe in der Industrie (für das beliebte Wer-schluckt-wen-Spielchen scheint momentan niemand in Laune) ging es diesen Monat rund im Land der Laufwerke und Modulschächte. Verursacher ist zuallererst Nintendo: Ende Juni kam der heiß ersehnte Nachfolger des erfolgreichsten Handhelds aller Zeiten endlich in die europäischen Läden. Dass es trotz aller Freude über den Game Boy Advance auch einige Kritikpunkte an der Produkt- und vor allem Preispolitik des japanischen Herstellers gibt, lest Ihr ab Seite 79. Drei Seiten weiter entsprechen wir zudem dem Wunsch vieler Leser: Die GBA-Software bekommt die ihr gebührende Aufmerksamkeit – die Module für den 32-Bitter werden ausführlich, mit Prozentangabe und Redakteursmeinung getestet.

Twisted Metal Black (Sony, 2001)

Welches Spiel wir (wie wahrscheinlich der Großteil von Euch) allerdings in dieser MAN!AC schmerzlich vermissen, ist die PAL-Fassung der PS2-Killer-Application "Gran Turismo 3 A-spec". Bis wenige Stunden vor Drucklegung haben wir auf eine testfähige Version des Sony-Produkts gewartet – umsonst wie Ihr seht, und ohne eingängige Begründung des Playstation-Herstellers. Gerüchten zufolge verschiebt sich die Veröffentlichung des Rennspiels ein weiteres Mal, auf wann genau kann niemand sagen. Warum Sony nicht endlich zu Potte kommt, ist uns schleierhaft: Das Spiel ist fertig und bedarf keiner übermäßig komplexen Eindeutschung. Womöglich will man ja erst "Formel 1 2001" durchverkaufen, bevor man mit "GT3" einen hauseigenen Konkurrenten ins Rennen schickt.

THE MAN!ACS

Das Kreuz mit der Vorschau: Eifrige MAN!AC-Leser erleben es jeden Monat und werden sich auch schon mal kräftig darüber geärgert haben. In unserer Vorschau auf der letzten Seite stehen oftmals Themen, von denen in der folgenden Ausgabe jede Spur fehlt. Wir versuchen dieses Problem zu minimieren, dass aber immer wieder mal was aus dem Heft fällt (wie diesmal der "GT3"-Test und der Artikel über Videospiel-Fachliteratur) wird sich auch in Zukunft nicht ändern. Aktualität geht vor und halbgare Pseudotests dienen weder Euch noch uns. Wir hoffen, Ihr habt dafür Verständnis.





Peter Molyneux verwirklicht seine Rollenspielträume auf der Xbox: "Projekt Ego" ab Seite 12

Wir haben die PS2-Wikinger-Saga "Rune" gespielt. Auf ins Gemetzel ab Seite 8





Epische Rollenspiel-Abenteuer im weiten Weltenraum: Namcos "Xenosaga" macht "Final Fantasy 10" mächtig Konkurrenz. Erste Infos und Bilder gibt's ab Seite 10



Sega macht der Xbox kräftig Feuer: der Sci-Fi-Shooter "Gun Valkyrie" ab Seite 22

Code-Bastler und Zubehörschrauber: MAN!AC war zu Besuch beim englischen Hardware-Gigant Datel. Ab Seite 24

NEWS

FEATURE

TIPPS & TRICKS

RUBRIKEN

PAL-TESTS

IMPORT-TESTS



Noch rasanter und chaotischer als der brillante Vorgänger? Der Test von "Crazy Taxi 2" ab Seite 54



Das erste Grafik-Adventure für die PS2: "Flucht von Monkey Island" ab Seite 68



Ein brachialer Ego-Shooter mit atemberaubender Optik: Segas "Outtrigger" ab Seite 64



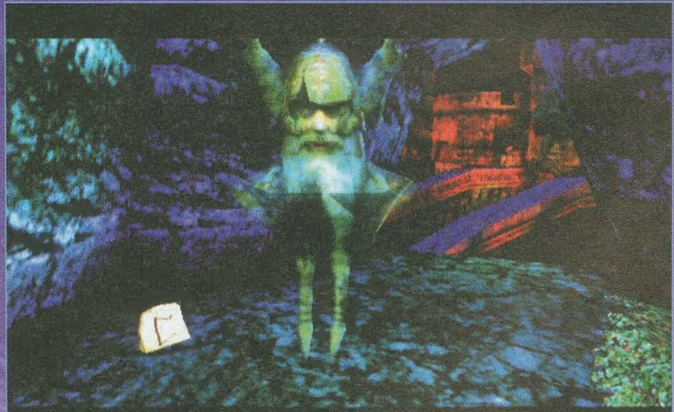
So blutig und spannend wie das NTSC-Original: "Onimusha Warlords" für PS2 ab Seite 66



Segas Maskottchen zieht beim letzten Dreamcast-Auftritt alle grafischen Register: "Sonic Adventure 2" im XXL-Test ab Seite 44

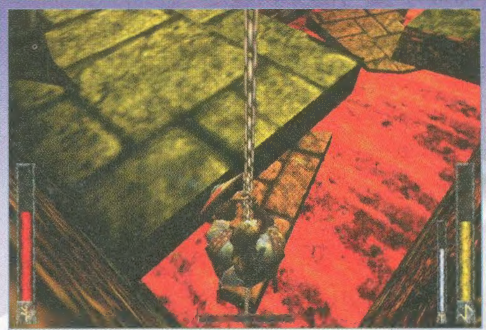


Vampirjäger aufgemerkt! Dracula ist wiederauferstanden in "Castlevania Chronicle". Ab Seite 47



Göttervater Odin erscheint beizeiten und erzählt, wie's weitergeht. Links seht Ihr eine Rune, die Euch Lebenskraft oder Special-Energie spendet.







Wege durch die Lava: Ihr klettert, springt oder senkt über via Schalter eine Brücke (oben).

Nordisch

Blond, bullig, blutrünstig: "Rune" lässt Euch die Axt im Auftrag Odins schwingen.



Egal ob bei Griechen, Römern oder Ägyptern, der Mensch ist in den antiken Mythologien steht's der Spielball der Götter, die Schachfigur, mit der die gelangweilten hohen Herren ihre eitlen Streitereien austragen. Kein Wunder, dass es bei den von den Unbilden der Natur geplagten Wikingern nicht anders war: Obergottheit Odin gammelt in seiner guten Stube Walhalla herum, währenddessen Erzfeind Loki nichts unversucht lässt, den Untergang der Welt heraufzubeschwören – und die Nordmenschen sind natürlich die Leidtragenden der Zwistigkeiten.

So zieht auch Ragnar, der jugendliche Held in Take 2's Action-Adventure "Rune", den schwarzen Peter: Kurz nach seiner rituellen Ernennung zum Mann und ein paar Trainingseinheiten im heimatlichen Dorf wird der blonde Hüne auch schon zum Kampfeinsatz auf einer benachbarten Insel gerufen. Doch Lokis Verbündeter auf Erden – der finstere Wikingerfürst Conrack – stellt das Drachenboot und die Beschwörung eines Unwetters führt zu dessen Versenkung. Zu den Ertrunkenen gehört auch Ragnar – doch Odin hat andere Pläne mit Eurem Alter-Ego...



Nur Sekunden, nachdem Euch der Göttervater das Leben geschenkt hat, hängt selbiges schon wieder am seidenen Faden: Mit begrenztem Sauerstoffvorrat treibt Ihr unter Wasser – zum Glück findet Ihr eine Kaverne zum Luft schnappen. Doch der Weg aus den Meerestiefen führt nach unten, direkt ins Reich der Totengöttin Hel. Hier, in von Lavaströmen durchflossenen, verwinkelten Labyrinthen, werdet Ihr sogleich mit Euren Hauptaufgaben als Wikinger im

Sagenhafte Gestalten

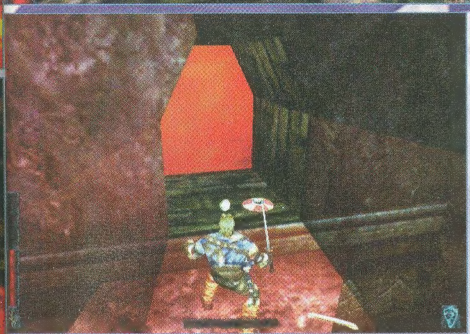

Der Herr der Götter in ganzer Pracht: Odin auf seinem Thron in der Festung Walhalla.

DIE NORDISCHE GÖTTERWELT bestimmt in "Rune" Euer Schicksal. Da wäre zuerst einmal Loki, der ränkesüchtige Verleumder. Der hinterhältige Fiesling gehört zwar offiziell zum Pantheon und wohnt auch neben den anderen Unsterblichen im himmlischen Walhalla, trotzdem stiftet er mit Vorliebe Unheil und kann sich auch im Videospiel nicht zurückhalten. Sein Gegenspieler und Euer Beschützer ist Obergott Odin, der sich laut germanischer Sagenwelt durch große Weisheit und Kampfkraft auszeichnet. Wenn er nicht gerade auf dem sechsbeinigen Hengst Sleipnir in die Schlacht reitet und seinen Speer kreisen lässt, vergnügt er sich als harmloser Wanderer getarnt in der Gesellschaft Sterblicher. Dabei verrät ihn allerdings oft sein Drang zum Rätselraten sowie das fehlende Auge. In Walhalla gibt er dagegen den mächtigen Herrscher, gebietet über die Walküren und hält sich einen Adler, zwei Raben sowie zwei Wölfe. Als Gott des Sturmes, Anführer der wilden Jagd und Herr des Krieges ist er ziemlich beschäftigt und muss die Rettung der Welt deshalb an Euch weiter deligieren.


Göttervater Odin auf seinem sechsbeinigen Hengst Sleipnir


In die Ecke getrieben: Wegen Eurer nahen Wandposition zeigt die Third-Person-Kamera nur die schemenhaften Umrisse Ragnars.







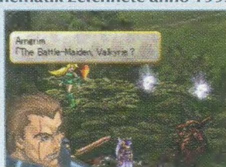
Über einen Gong löst Ihr eine Brücke aus (oben). Waffen und Schilde erledigter Gegner dürft Ihr in Euer Arsenal nehmen.

Videospiel-Walhalla



"Mister Viking": Einer von Segas eher unbedeutenden Spielhallenauftritten.

OBWOHL IN UNZÄHLIGEN, meist RPG-lastigen Titeln Figuren aus der nordischen Mythologie als Inspirations- bzw. Namensquelle ("Baldur's Gate") dienen, sind reinrassige Wikinger-Auftritte im Videospiel eher selten – oftmals erscheinen die Nordmänner nur in verballhornter Form. So veröffentlichte Sega 1984 einen vertikal scrollenden Shooter unter dem Namen "Mister Viking", der einen helmtragenden Wicht zum Helden hatte. Comiclastige Grafik aber ernsthafte Thematik zeichnete anno 1992 Core Designs "Heimdall" aus. In dem Iso-Action-Adventure versuchte ein Trupp grimmiger Krieger, im Namen Odins die Apokalypse zu verhindern. Neben Umsetzungen für diverse Heimcomputer erschien die Mischung aus Rätseleinlagen und rundenbasierten Monstergefechten auch fürs Mega CD und CD32. Mit den zwei "Lost Vikings"-Teilen feierten die nordeuropäischen Eroberer ihre größten Erfolge in 16 bzw. 32 Bit. Das Denkspiel mit Actionelementen ließ Euch in die Rolle dreier unterschiedlich talentierter Haudegen schlüpfen; durch die Kombination derer Fähigkeiten mussten unzählige Level in verschiedenen Zeitepochen durch Schalterumlegen und Gegnerkillen gemeistert werden. Der jüngste Auftritt von Odin & Co. kam aus Japan: Enix verwurstete in "Valkyrie Profile" die nordische Sagenwelt.



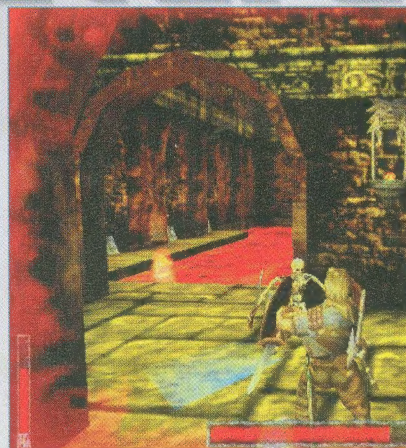
Enix' innovatives RPG "Valkyrie Profile" ließ Euch die Rolle einer Walküre spielen



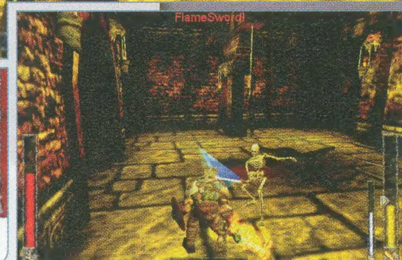
Die "Lost Vikings" machten SNES, Mega Drive, PSone und Saturn unsicher.

by Nature

Dienste Odins konfrontiert: Monsterhorden metzeln und Schalterrätsel lösen. Für ersteres steht Euch eine Palette von 15 Hieb- und Stichwaffen zur Verfügung: So schwingt Ihr den schweren Kriegshammer ebenso behände wie die wuchtige Zwergenaxt oder das scharf geschliffene Langschwert. Glücklicherweise bietet Gürtel und Rücken genug Platz zum Mitführen mehrerer Hack- und Schlitzwerkzeuge – über Schultertaste wechselt Ihr flugs die Waffen, um jeweils die adäquate Antwort auf flinke bzw. starke Gegner zu haben; zudem dürft Ihr mittels Blockbutton einen Schild vor Euch halten. Neben der bluttriefenden Prügelei mit Skeletten, tierischen Monströsitäten oder riesenhaften Nordmännern liegen die Schwerpunkte von "Rune" auf Exploration und Geschicklichkeit. Morsche Türen oder brüchige Wände wollen gefunden und eingerissen werden, mittels Schaltern bedient Ihr Gitter und Plattformen, halsbrecherische Balanceakte über dampfender Lava treiben Euch die Schweißperlen aufs Gesicht.







Habt Ihr genug Runenenergie, so könnt Ihr Waffen-eigene Specials wie kurzfristige Unverwundbarkeit (oben), Flammenschwert oder Schild aktivieren.

Dank reichem Bewegungsrepertoire gönnen sich die Entwickler alle Freiheiten beim Design der Level: Ragnar springt, nutzt gespannte Bärenfelle als Trampolin, klettert an Seilen und Ketten und kriecht durch schmale Spalten. Wahlweise dürft Ihr statt in Third-Person- auch in der Ego-Perspektive durch die Szenarien hetzen. Während der düstere Soundtrack und die Effekte wie hallendes Wehklagen unfreiwilliger Unterweltbewohner bereits tolle Atmosphäre verbreiten, krankt die frühe "Rune"-Version noch an etwas grober Optik und sterilen Texturen. Hoffen wir auf gründliche Feinarbeit der Entwickler – verdient hat es das spannende Wikinger-Abenteuer allemal! *sf*



Leider noch nicht spielbar: Im Multiplayer-Modus wählt Ihr aus unzähligen Charakteren und spielt über Vierer-Split oder iLink.

RUNE

GENRE	ACTION-ADVENTURE
HERSTELLER	TAKE 2
D-RELEASE	3. QUARTAL

Spannendes, optisch noch nicht ganz ausgereiftes Abenteuer rund um die nordische Götter- und Menschenwelt mit respektablem Metzelfaktor: Kämpft Euch im Namen Odins mit 15 Waffen durch rund 40 düstere Landschaften.

Weltraum-Apostel

WORK in PROGRESS

Neuer Publisher, neues Glück – Namcos RPG-Spezialisten Monolith werkeln am Nachfolger des Square-Klassikers "Xenogears".





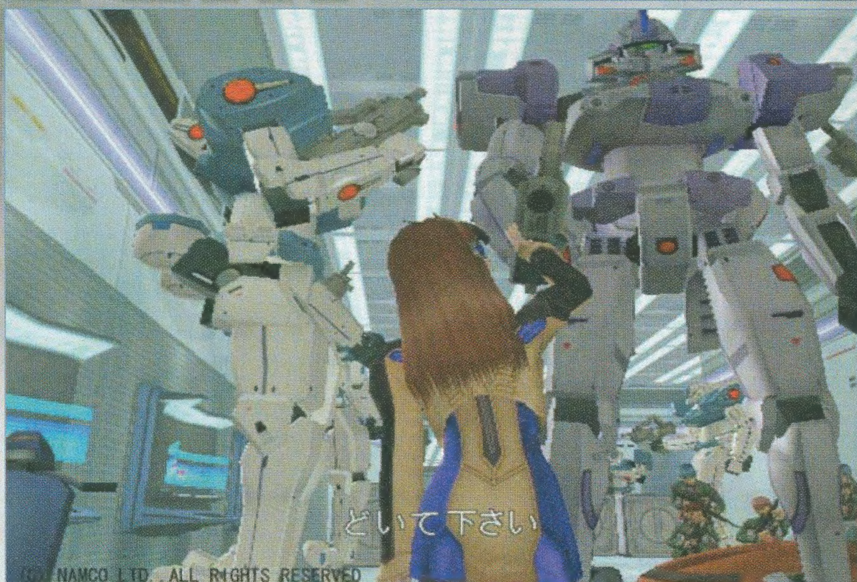
Vorteil Echtzeitkulisse: Trotz vorgegebener Kamerapositionen sind cineastische Schwenks und Fahrten möglich.

Obwohl nie außerhalb Japans und der Vereinigten Staaten erschienen, zählt Squares Rollenspiel-Epos "Xenogears" bei Import-Fans zu den beliebtesten Genre-Vertretern für die PSone. Eine tiefgründige Story um die Themenkreise Liebe, Hass und Religion, sowie das erfrischend andere Science-Fiction-Ambiente sorgten für anspruchsvolle RPG-Kost abseits des üblichen "Final Fantasy"-Einerleis. Allerdings blieb es bei diesem 'Ausrutscher': Denn entgegen Squares üblicher Firmenpolitik und trotz durchweg guter Kritiken ist den darbenden Fans bis heute kein Nachfolger vergönnt. Eine vergebene Chance, die nun Konkurrent Namco nutzt. Deren Entwicklerteam Monolith Software rekrutiert sich fast vollständig aus Mitgliedern der alten "Xenogears"-Mannschaft.



Beste Voraussetzungen also, dass deren PS2-Sequel "Xenosaga – Der Wille zur Macht", ein würdiger 128-Bit-Erbe wird.

Eine typische Fortsetzung ist die zweite Episode allerdings nicht, die Geschichte spielt nämlich um das Jahr 3.000 herum, also einige Millenien vor dem Erstling. Infolge von Krieg und Zerstörung hat die Menschheit ihren einst so wirtlichen Heimatplaneten verlassen und einen zivilisatorischen Neuanfang im Weltraum gewagt. Einzelne Regierungen gibt es nicht mehr, ein neues Ordnungsorgan, die 'Star Cluster Federation' vereinigt die Völker, welche sich auf verschiedenen Planeten niedergelassen haben. Wer zwischen den Trabanten wechseln will, reist mit dem so genannten 'Unus Mundus Network' von einem Stern zum nächsten. Alles bestens soweit, doch wie es sich für ein zünftiges Rollenspiel gehört, droht der jungen Idylle Gefahr: Eine feindliche Alien-Rasse namens Gnosis hat den Erdemigranten den Krieg erklärt. Als Bande ruchloser Killermaschinen berüchtigt, ziehen die hünenhaften Außerirdischen seit ewigen Zeiten durch die Galaxien und vernichten jede Zivilisation entlang des Weges.



Im Schatten des Giganten: Die hünenhaften A.G.W.S.-Mechs stellen die wichtigste Verteidigungslinie der Menschen im Kampf gegen die feindseligen Gnosis-Aliens dar.





Auf Shions Raumstation gehört ein kleines Schwätzchen zum Alltag – sämtliche Zwischenseqeunzen sollen übrigens gesprochen werden.



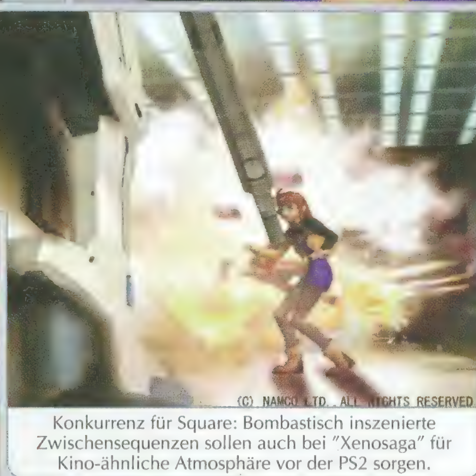






Dank aufwändiger Polygon-Modelle und feiner Texturen kommt der typische Nippon-Look mit all seinen Vorzügen besonders plastisch rüber





Konkurrenz für Square: Bombastisch inszenierte Zwischensequenzen sollen auch bei "Xenosaga" für Kino-ähnliche Atmosphäre vor der PS2 sorgen.

Unsere fiktiven Nachfahren denken freilich nicht daran, kampflos dem Untergang ins Auge zu blicken. Tag und Nacht tüfteln die fähigsten Wissenschaftler und Waffenexperten an geeigneten Verteidigungsmaßnahmen. Erste Ergebnisse dieser Forschungen sind riesige Kampfroboter, genannt 'Anti-Gnosis-Weapon-Systems'. Diese mit Laserkanonen und Raketenwerfern reich bestückten Mechs werden von nervenstarken Piloten gesteuert und sind trotz ihres immensen Gewichts außerordentlich mobil und wendig – genau die richtige Waffe gegen die Alien-Brut. Ein anderes militärisches Projekt ist der KOS-MOS-Plan, dessen Ziel die Erschaffung eines dem gemeinen Menschen in allen Belangen überlegenen Androiden darstellt. Die junge Shion Uzuki, eine der "Xenosaga"-Hauptcharaktere, ist in dieses Forschungsprojekt involviert.

Wer bereits den PSone-Vorgänger gezockt hat, dem wird sofort die grafische Wandlung von "Xenosaga" auffallen. Wo sich die Helden aus "Xenogears" noch als Sprites in pixeligen 32-Bit-Kulissen tummelten, schöpft Monolith Software die Hardware-Power der PS2 voll aus: Shion Uzuki und ihre Kampfgefährten sind als wunderschöne Polygon-Figuren mit zahlreichen beweglichen Elementen modeliert. Einzelne Haarsträhnen wippen bei jeder Körperbewegung realitätsgetreu mit, gelungene Gesichtanimationen unterstützen die dramaturgische Wirkung des nun synchronisierten Weltraumspektakels. Bei der Darstellung von "Xenosaga" entschieden sich die Entwickler für Echtzeithintergründe mit festgelegten aber schwenkbaren Kameraperspektiven à la "Final Fantasy 10". Was die obligatorischen Monsterkämpfe anbelangt, sind die Namco-Jungs ihrem ehemaligen Arbeitgeber sogar eine Nasenlänge voraus: Für Euch und Eure Heldentruppe gut sichtbar werden die futuristischen Ungetüme ihre Bahnen durch verlassene Raumstationen und Cyber-Dungeons ziehen. Lästige Zufallsbegegnungen bleiben Euch somit erspart. Ob Ihr Euch wie bei "Xenogears" auch an Bord der Kampfmechs in die Schlacht stürzen dürft, ist noch nicht raus. Sobald uns eine spielbare Version der vielversprechenden SciFi-Saga vorliegt, erfahrt Ihr alles weitere Wissenswerte über Kampfsystem, Story und Technik. *cg*

Die pfiffige Leiterin des KOS-MOS-Projekts hat ihr Leben der Forschung gewidmet. Mit tragischem Hintergrund: Im Kriegsgebiet aufgewachsen, verlor Shion bereits in jungen Jahren die Eltern, zudem kam ihre erste Liebe unter mysteriösen Umständen ums Leben. In unermüdlicher Arbeit sucht sie ihr Seelenheil.

NAME
Shion Uzuki
GESCHLECHT
weiblich
GRÖSSE
169 cm
GEWICHT
48 kg
ALTER
22 Jahre

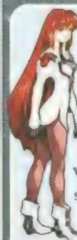
Als Prototyp des geheimen Androidenprogramms ist Kos-Mos eigentlich nur der Name ihrer Baureihe. Kos-Mos wurde erschaffen, um gegen die Gnosis in den Krieg zu ziehen. Ihre Künstliche Intelligenz beruht auf Logik und Pflichtbewusstsein. Ein Sprachchip ermöglicht die Kommunikation mit anderen Lebensformen.

NAME
Kos-Mos
GESCHLECHT
weiblich
GRÖSSE
167 cm
GEWICHT
92 kg
ALTER
18 Jahre

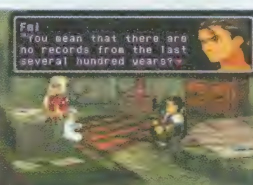
Der Charakter von Chaos ist ein einziges Mysterium. Woher stammt der blauäugige Jüngling und was sind seine Absichten? Welche Rolle ihm genau zugedacht ist, bleibt vorläufig unklar. Sicher ist aber, dass der geheimnisvolle Chaos eine wichtige Funktion in der gesamten Xeno-Reihe spielen wird.

NAME
Chaos
GESCHLECHT
männlich
GRÖSSE
169 cm
GEWICHT
53 kg
ALTER
16 Jahre

Moderner Klassiker



KONTROVERSES RPG: **Kaum ein Rollenspiel hat die Fangemeinde so gespalten wie Squares "Xenogears" (1998). Zu viele Handlungsebenen und Zufallskämpfe meckerten die einen, andere freuten sich über die für ein Videospiel tiefgründige, erwachsene Story und die zahlreichen religiösen Motive und Anspielungen. Die epische Geschichte erstreckt sich über einen Zeitraum von fast 10.000 Jahren, wobei "Xenogears" ähnlich dem ersten 'Star Wars'-Streifen als Ausschnitt einer gigantischen Saga konzipiert wurde. Neben der Dialoglastigkeit war auch die fantastische Musikuntermalung für die reife Atmosphäre verantwortlich. Mal martialisch, mal beschwingt, aber meist melancholisch untermalten Yasunori-Mitsuda-Kompositionen das Mech-Epos. Mitsuda sorgt übrigens auch bei "Xenosaga" für den passenden Ton.**



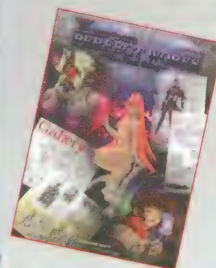
Textlastige Rarität: Für ein gut erhaltenes US-"Xenogears" zahlen Sammler locker über 150 Mark.



Stahl trifft Stahl: Häufig zieht Ihr am Steuer eines fetten Kampfmechs in die rundenbasierten Schlachten.

Zum Nachlesen:

Wer's ganz genau wissen will, besorgt sich 'Xenogears Perfect Works': Der 300-seitige Wälzer bietet neben vielen Zeichnungen alles Wissenswerte über die komplizierten geschichtlichen Zusammenhänge im Xeno-Universum.



XENOSAGA

GENRE	ROLLENSPIEL
HERSTELLER	NAMCO
D-RELEASE	NICHT BEKANNT

Die Weltraum-Oper geht weiter: Vielversprechendes Prequel zum beliebten PSone-RPG "Xenogears". Traumhafte Optik, spielerische Verbesserungen und eine gehaltvolle Story machen zumindest in Japan "Final Fantasy" Konkurrenz.



Lebens-aufgabe

WORK in PROGRESS

Molyneux mal anders: In "Project Ego" bestimmt Ihr nur über das Schicksal eines Menschen – Euch.



Romantische Gefühle? Kein Problem – pflückt einen Mohnblumenstrauß und schenkt ihn einer Angebeteten.



Wie im wahren Leben: Wer sich das Gesicht tätowieren lässt, kämpft mit Vorurteilen seiner Mitbürger.

Obwohl Peter Molyneux mit Lionhead ein eigenes Studio besitzt, wird sein "Project Ego" vom relativ unbekannten Team Big Blue Box entwickelt. Der englische Hersteller wurde 1999 von Simon und Dene Carter sowie Ian Lovett gegründet,



die bereits früher eng mit Molyneux zusammengearbeitet hatten (z.B. für "Dungeon Keeper" oder "Magic Carpet"). Als sogenanntes 'Satelliten-Studio' werkelt Big Blue Box zwar autonom von Lionhead, erhält aber volle Unterstützung der Designerlegende.

Seit "Populous" gibt es nur einen Entwickler, der den Spieler so perfekt zur Gottheit erhebt. Peter Molyneux, das englische Urgestein der Branche, hat es trotz stetem Wechsel von Teams und Publishern immer wieder geschafft, seine innovativen Vorstellungen von Simulation und Strategie zu Verkaufshits zu machen. Nach der Veröffentlichung des PC-Titels "Black & White" widmet sich Molyneux nun einem reinen Konsolenspiel: Als eine Art Mentor betreut er beim Lionhead-Spross Big Blue Box mit "Project Ego" die ehrgeizigste Xbox-Entwicklung zurzeit.

Im Prinzip ist das Ich-Projekt eher RPG als Strategiespiel oder Göttersim: Ihr beginnt Euer Bildschirmleben im Alter von 15 Jahren in der mittelalterlichen Welt von Albion. Nachdem Eure gesamte Verwandschaft samt Familienköter gemeuchelt wurde, seid Ihr auf Euch allein gestellt und versucht, das Beste aus Eurem Leben zu machen. Und dies, so lapidar es auch klingen mag, ist der Kern von "Project Ego": Werdet zum größten Helden der riesigen Fantasywelt, sammelt Ruhm, Ehre und Reichtümer bei monstermetzelnden Streifzügen und unzähligen Quests, bis Ihr in hohem Alter auf ein erfülltes Leben zurückblickt. Wie diese Erfüllung aussieht, dürft





In der detailverliebt ausgestalteten Fantasy-Welt Albion strebt Ihr nach Berühmtheit – es ist Eure Entscheidung, als Dorfdepp, Mordgeselle oder Jungfrauenretter in die Annalen einzugehen.

Ihr komplett selbst entscheiden, denn in der virtuellen Xbox-Welt sollt Ihr alles machen können, was Ihr wollt. Wer gerne ein ehrfurchtgebietender Muskelprotz wäre, trainiert seinen Körper und hantiert mit schweren Schlagwaffen – Eure Bildschirmfigur wird eine breite Brust und kräftige Glieder entwickeln. Stellt Ihr Euch auf die Seite des Guten, singt man in der Taverne Lieder über Eure heroischen Taten. Bevorzugt Ihr hinterhältige oder schizoide Charaktere, so verhaltet Ihr Euch eben bösartig bzw. durchgedreht: Lauft nackt durch die Straßen, meuchelt kleine Kinder oder stehlt wie ein Rabe – Euer Ruf wird bald eindeutig sein und das Verhalten der NPCs vorsichtig, ängstlich oder amüsiert. Die frühe 3D-Grafik steht der ambitionierten Spielmechanik kaum nach. Sämtliche Gebäude des Kontinents sind begehbar, Grashalme und Blumen wiegen sanft im Wind, die strahlende Sonne zaubert feine Lensflares auf den Bildschirm und bräunt die exponierten Hautstellen Eures Charakters. Im Lauf der Zeit ändert sich Euer Äußeres: Ihr bekommt Falten oder einen Bierbauch, bei exzessiver Zauberei fallen Euch die Haare aus, Bartstoppeln sprießen. Ihr kauft (oder stehlt) ein Outfit nach Eurem Geschmack, geht zum Barbier oder Tätowierer. Doch Vorsicht: Euer Aussehen wirkt sich stets auf das Verhalten der NPCs aus...

Der Haken an dem Megaprojekt: Vor 2003 werdet Ihr nicht in die schöne neue Xbox-Welt geboren. *sf*

Project Ego

GENRE	ROLLENSPIEL
HERSTELLER	BIG BLUE BOX
D-RELEASE	2003

Tu, was Du willst: Peter Molyneux' Rollenspielprojekt lässt Euch die größtmögliche Freiheit, den Charakter nach eigenen Vorlieben zu entwickeln. Ehrgeizige Idee, die dank vorzüglicher 3D-Grafik auf einen Meilenstein hoffen lässt.



Grad keine Lust auf Monsterjagd? Legt Euch in die heiße Sommersonne oder schützt Eure Haut im Schatten der Bäume.





Da fliegt ihm glatt die Rübe weg: Maximos durchschlagende Combo-Attacken sind effektvoll in Szene gesetzt.

Ritter der Dämonen



3D-Remakes alter Bitmap-Klassiker erreichen selten die Qualität der Originale – eine Regel, die auf "Maximo" ganz und gar nicht zutrifft.

Älteren Zockersemestern dürfte Capcoms Hüpfspiel-Klassiker "Ghosts'n'Goblins" noch in lebhafter Erinnerung sein: Ein mutiger Ritter zieht auf der Suche nach seiner entführten Prinzessin durch zahlreiche Bitmap-Level, meistert haarige Sprungeinlagen und metzelt Horden von Zombies und Dämonen nieder.

Das war 1985 – 16 Jahre später hat sich an der Story zwar wenig geändert, dafür stürmt der moderne Held dem Feind in der dritten Dimension entgegen, ohne aber die spielerischen Wurzeln zu verleugnen. Zur klassischen Mixtur aus Action und Jump'n'Run hat Capcom eine ordentliche Prise Abenteuer hinzugefügt. Zwar ist Euch der eigentliche Weg zum jeweiligen Levelausgang stets vorgegeben, abseits des Monster-verseuchten Pfades laden jedoch zahlreiche Geheimnisse oder Extra-Ausrüstung zum ausgiebigen Stöbern ein. Hochgelegene Felsplattformen oder gut versteckte Grotten fordern dabei nicht nur Euer Sprunggeschick, sondern müssen vor allem erst einmal gefunden werden.

In puncto Schwertkunst hat Ritter Maximo seinem beschränkten Bitmap-Vorgänger Arthur einiges voraus. Drückt Ihr den Angriffsknopf mehrfach hintereinander, lässt der Polygonrecke eine ganze Serie von Schlägen auf die Schädel von Skeletten, Mutanten und Monsterhorden niedersausen. In Kombination mit Sprungtaste und Analogstick sind eine Vielzahl zusätzlicher Spezial-Attacken möglich. Zur Verteidigung nutzt Euer Held standesgemäß einen stabilen Rundschild. Drückt Ihr den Blockbutton, zückt Maximo den Buckler und wehrt so schadlos feindliche Angriffe ab. Um zähen Bösewichten späterer Welten und mannsgroßen Obermotzen gewachsen zu sein, stehen Euch im Lauf des Abenteuers mit Schleuderschild, Blitzschwert oder magischem Helm über 40 angemessene Helferlein zur Verfügung. Zudem erlernt Maximo eine Reihe Spezialfähigkeiten wie einen praktischen Doppelsprung. Mit dem neuen Talent kehrt Ihr via Teleporter in bereits absolvierte Welten zurück, um dort in zuvor unzugängliches Gebiet einzudringen. *cg*





Traditionsbewusst: Verliert Maximo seine Rüstung turnt er wie Arthur in Unterhose durch die Pampa.



Ich habe die Zauberkraft: Zahllose Schwert-Upgrades und Spezialfähigkeiten versprechen motivierende Metzelorgien und anspruchsvolle Hüpfkost.

MAXIMO – GHOSTS TO GLORY

GENRE	ACTION-ADVENTURE
HERSTELLER	CAPCOM USA
D-RELEASE	4. QUARTAL

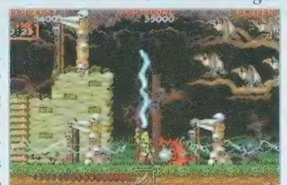
Monster meucheln & Schätze klauben: Traditionsbewusste 3D-Fortsetzung der populären Grusel-Hüpferei. Direkte Steuerung, liebevolle Optik und Geheimnis-gespickte Fantasy-Welten versprechen erstklassige Unterhaltung.

Held in Unterwäsche

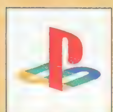
ALS "RESIDENT EVIL"-PRODUZENT Tokuro Fujiwara die Geister und Goblins auf die Spielhalle losließ, war der Erfolg gigantisch: Detaillierte Bitmap-Optik, phantasievolles Monsterdesign und pfiffige Extrawaffen ließen Ritter Arthurs Bildschirmdebüt schnell zum Kult avancieren. Umsetzungen für gängige Heimcomputer waren die Folge. Der drei Jahre später erschienene Nachfolger "Ghouls'n'Ghosts" bot vergleichbare Qualität, konnte wegen des überzogenen Schwierigkeitsgrades aber nicht an den Erfolg des Vorgängers anknüpfen. Die brillante dritte und bis heute letzte Episode "Super Ghouls'n'Ghosts" gab's exklusiv fürs SNES. Vor einiger Zeit sind übrigens alle Teile auf der „Capcom Generations"-Spielesammlung (PSone) erschienen.



Arcade-Klassiker mit famoser Spielbarkeit: "Ghosts'n'Goblins" war anno 1985 ein beliebter Münzfresser.



Mehr Monster, mehr Extras und superschwer: "Ghouls'n'Ghosts" ist ein Fall für Profis mit starken Nerven.




Geeignet
ohne Altersbeschränkung


LUCAS Arts

Waterworld

Der König der Wasserrennspiele kehrt auf Nintendos Gamecube zurück. Doch neben "Wave Race: Blue Storm" buhlen noch zwei weitere Wellen-Spektakel um die Jet-Ski-Krone.



Wie im N64-Vorgänger dürft Ihr in "Wave Race: Blue Storm" durch die Arktis brettern. Offene Wasserflächen wechseln mit Eisschollen ab und machen das Rennen zur Schlitterpartie.

Vor knapp fünf Jahren sorgte ein Nintendo-Team unter Leitung von "Mario"-Erfinder Shigeru Miyamoto für staunende Gesichter: In "Wave Race 64" brausten äußerst manövrierfähige Jet-Skis pfeilschnell über atemberaubend animierte Wasserstrecken – zusammen mit der simplen Steuerung und dem überzeugenden Spielgefühl ist der N64-Renner auch heute noch ein absolutes Highlight.
Diese Tugenden greift ab Herbst der Nachfolger des feuchten Spektakels auf und kombiniert sie mit der Grafik-Power von Nintendos neuem Flaggschiff, dem Gamecube. Die spielbare Demo-Version von "Wave Race: Blue Storm" überzeugte auf der diesjährigen E3 mit realistischer Wassersimulation (dank aufwändigem Environment-Mapping sowie ausgefeilten Transparenz-Effekten) und perfekter Handhabung. Die antestbaren Kurse waren zwar allesamt nur überarbeitete Varianten der N64-Strecken, dank zahlreicher neuer Abkürzungen und erweiteter Steuerungsmöglichkeiten erfreuten sich jedoch auch Kenner des Vorgängers an dem feuchtfröhlichen Wellenreiten.
Für ein zusätzliche Taktiknote sorgt jetzt der Einsatz eines Turbos: Habt Ihr genügend Stunts wie z.B. Handstand oder Salto ausgeführt, dann dürft Ihr auf Knopfdruck einen Boost aktivieren.




Der Bojen-Slalom ist Pflicht auf den Strecken – nur so erreicht Ihr maximale Geschwindigkeit. In den Replays analysiert Ihr Fehler (oben).

Bruno Bonell kontert

Rainbow Studios – die Entwickler von "Splashdown" – dürfen sich getrost Extremsport-Profis schimpfen: Neben dem Jet-Ski-Spektakel stehen bei den Amerikanern mit "ATV Offroad Fury" (siehe Test Seite 56) und "Mat Hoffman's Pro BMX 2" zwei weitere ausgefallene Titel auf der Releaseliste. Während Ihr in den beiden letztgenannten Spielen festen Boden unter den Reifen habt, bewegt Ihr Euch in "Splashdown" ausschließlich auf dem Wasser. 18 Kurse (u.a. in Hawaii, Venedig und Ägypten) stehen für spektakuläre Stunts und nervenaufreibende Rennen parat. Ein Karriere-Modus fordert Euch über längere Zeit, während Ihr in spannenden One-on-One-Duellen auf Indoor-Strecken um neue Fahrer kämpft.
Die Simulation des Wassers braucht den Vergleich mit Nintendos "Wave Race: Blue Storm" nicht zu scheuen: Feine Lichtreflektionen, schöne Schaumkronen und verschiedene Transparenzstufen schmeicheln Euren Augen. Allerdings ist das Gefühl, tatsächlich auf den Wellen zu reiten, noch nicht ganz perfekt.





Tadellose Optik: Die Wellendynamik ist äußerst gut gelungen.



Glasklare Küstenbereiche in Hawaii (oben) und getrübte Flussabschnitte am Nil gilt es in "Splashdown" zu bewältigen.



SPLASHDOWN

GENRE	RENNSPIEL
HERSTELLER	INFOGRAMES
D-RELEASE	4. QUARTAL

Stadt, Land, Fluss: Düst mit wuchtigen Jet-Ski-Verschnitten durch verwinkelte Kanäle, über ausladende Seen und schmutzige Flüsse. Die Optik ist topp, das Spielgefühl dagegen noch verbesserungsbedürftig.





Im Rennen dürft Ihr aus zwei Perspektiven wählen: Die weiter entfernte Ansicht bietet besseren Überblick, die 'Close-Up'-Kamera (oben) ist dagegen rasanter.

Außen rum oder mitten durch? Nehmt Ihr die riskante Variante, spart Ihr wertvolle Sekunden.

Durch den gezielten Einsatz dieses Features braust Ihr den acht Konkurrenten auf der Zielgeraden davon, schlüpft im letzten Moment durch sich schließende Schleusentore oder überspringt mit mächtigem Satz eine Landzunge und holt so den entscheidenden Vorsprung heraus. Darüber hinaus kauert Ihr Euch mit einem Tastendruck tief hinter dem Lenker des Jet-Skis zusammen, was einerseits Geschwindigkeitszuwachs bringt, andererseits Euer Vehikel aber auch instabiler macht – Fahrfehler führen in dieser Stellung unweigerlich zu einer kalten Dusche.

Wer schon immer mal Wettergott spielen wollte, ist beim 128-Bit-"Wave Race" goldrichtig: Für jede Strecke dürft Ihr die Bedingungen frei wählen – von totaler Flaute über ordentliche Brise bis hin zu tosendem Orkan mit meterhohen Wellen ist alles drin. Im Vierspieler-Splitscreen-Modus dürft Ihr schließlich Eure Freunde mal kräftig nass machen.

Nach den ersten Runden auf der E3 sind wir jedenfalls überzeugt: "Wave Race: Blue Storm" wird ein echtes Highlight. *os*



Nur Mut! Oftmals führen Abkürzungen durch 'feste' Gegenstände wie dieses bunte Kirchenfenster.

Wasser marsch!



Der große (Wellen-)Brecher? "TransWorld Surf" bietet zehn internationale Surfresorts.

Auf den Next-Generation-Konsolen liegen nicht nur Jet-Ski-Renner voll im Trend – die gestiegene Hardware-Power animiert die Entwickler zu zahlreichen anderen 'Wasserspielen'. So erscheint im Frühjahr nächsten Jahres "TransWorld Surf" von Infogrames für PS2 und Xbox. Ähnlich wie bei "Amped: Freestyle Snowboarding" ist Euer primäres Ziel, auf den Titel eines hippen Surf-Magazins zu kommen. Zehn internationale Wellenreiter-Paradiese stehen für gekonnte Tricks zur Verfügung. Action-lastiger, aber nicht minder feucht geht's bei dem Xbox-exklusiven "Blood Wake" zu: Mit diversen schwer gepanzerten Booten düst Ihr übers kühle Nass und zerlegt Eure Kontrahenten mit Torpedos, Raketen und Mini-Kanonen in ihre Einzelteile. 25 Sololevel und diverse Mehrspieler-Varianten warten auf Euch.



"Blood Wake" fasziniert mit äußerst realistischer Wassersimulation

Wave Race: Blue Storm



GENRE	RENNSPIEL
HERSTELLER	NINTENDO
D-RELEASE	2002

Gewohnte Nintendo-Perfektion: Sowohl Optik als auch Spielgefühl überzeugen, neue Steuerungsfinessen bringen mehr Abwechslung sowie Action und ein flüssiger Mehrspieler-Modus sorgt für heiße Duelle.

Der lachende Dritte?

Ein weiterer Konkurrent von "Wave Race: Blue Storm" ist "Wave Rally": Ausgestattet mit einer Kawasaki-Lizenz dürft Ihr mit original Jet-Skis über Wasserpisten in Norwegen, Venedig und tropischen Gebieten fegen.

Entwickelt wird der feuchte Spaß von Opus, die bereits für den mageren PS2-Titel "Surfing H3O" verantwortlich zeichneten. Doch glücklicherweise hat "Wave Rally" nur das Wasser-Ambiente mit dem missglückten Surf-Ableger gemein: Die Wellen-Optik ist hübsch anzuschauen und die wabernden Spiegelungen der Polygon-Umgebung überzeugen. Insgesamt acht Fahrer nehmen an Arcade-, Championship- und Freestyle-Rennen teil. Ein Zweispieler-Splitscreen-Modus ist ebenfalls geplant. Auf der E3 durften wir hinter verschlossenen Türen einen ersten Blick auf eine frühe Version werfen, die noch deutliche Schwächen in puncto Fahrphysik erkennen ließ.



Dank Kawasaki-Lizenz zieht Ihr Eure Runden mit original Jet-Skis. Meterhohe Sprünge und Stunteinlagen sind an der Tagesordnung.





Passable Optik, mangelndes Spielgefühl: "Wave Rally" vermittelt wenig Wasserkontakt.

Wave Rally



GENRE	RENNSPIEL
HERSTELLER	EIDOS
D-RELEASE	4. QUARTAL

Frech geklaut: Nicht nur der Name erinnert an Nintendos Jet-Ski-Renner – auch Schauplätze und Spielmodi orientieren sich am Original. Während die Optik bereits akzeptabel ist, hapert's noch mit dem nachvollziehbaren Wellengefühl.







Beim Schulbus-Springen und Stadion-Slalom beweisen die verschiedenen Lotus-Modelle ihre Stunt-Tauglichkeit

Adel verpflichtet



Im Replay bewundert Ihr detaillierte Fahrzeuge und schicke Spiegelungen

Nach langer Videospiel-Abstinenz wollen sich die englischen Nobelraser mit "Lotus Challenge" endlich wieder auf die Überholspur setzen.



Seit Roger Moore in "Der Spion der mich liebte" mit seinem weißen Lotus Esprit jeden Bösewicht stehen ließ, sind die leichtgewichtigen Geschosse bei Vollgas-Fanatikern ähnlich beliebt wie Ferraris oder Porsches. Mit riesiger Modellpalette und langer F1-Geschichte war Lotus der ideale Partner für die Simulationsspezialisten von Kuju ("Eagle One Harrier Attack", "Microsoft Train Simulator"). In Zusammenarbeit mit dem Autohersteller arbeiten die Entwickler an einem abwechslungsreichen Rennspiel, das wir im Lotus-Hauptquartier Probe fahren durften.

Der Schwerpunkt der Lotus-Raserei liegt auf dem 'Challenge Mode': Hier wählt Ihr Fahrer bzw. Fahrerin und erfüllt diverse kniflige Aufgaben. Ob simples Rennen, Zeitfahren, Stuntshow oder Werbefilm – als Lotus-Pilot seid Ihr stets vollbeschäftigt. So tragt Ihr Wettkämpfe in verschiedenen Wagenklassen aus oder brettert unter Zeitdruck eine verschneite Bergpiste hoch. Spektakulär wird's bei den Stunt-Aufgaben, wo Ihr z.B. über fahrende Züge oder lange Busreihen springen müsst. Besonders gute Piloten werden gar zu Fernsehstars und drehen mit möglichst effektvollen Manövern gespickte Werbespots. Im Lauf der Zeit schaltet Ihr im 'Challenge Mode' über vierzig Fahrzeuge frei, neben Straßenflitzern auch F1-Boliden und Designstudien. Mit diesen duelliert Ihr Euch dann auf 15 vielfältigen Rennstrecken, wahlweise fahrt Ihr auch Zwei-Spieler-Rennen im Splitscreen. Auf Computergegner müsst Ihr dabei allerdings verzichten.

Bei der ersten Testfahrt fiel uns vor allem die etwas gewöhnungsbedürftige Steuerung auf: Gerade bei hohen Geschwindigkeiten reagiert der Wagen selbst auf kleinste Lenkbewegungen empfindlich, zudem bietet jedes Modell wie in Realität ein völlig anderes Fahrverhalten. Um Arcade-belastete Anfänger nicht zu verschrecken, lassen sich allerdings diverse Hilfen wie Traktionskontrolle oder Bremsverstärker zuschalten. So tastet Ihr Euch langsam an die komplizierte Kontrolle der PS-Boliden heran und meistert mit etwas Übung selbst schwierige Passagen. *dm*

Im Wandel der Zeit: Vom gemütlichen Oldtimer bis zum hochgezüchteten Sportwagen – 41 Wagen aus der langen Lotus-Historie lassen sich freispielen.



Aus der Ego-Perspektive steuert sich "Lotus Challenge" am besten, daneben gibt's noch drei weitere Ansichten.



Lotus Challenge

GENRE	RENNSPIEL
HERSTELLER	VIRGIN
D-RELEASE	3. QUARTAL

Vielseitiges Rennspiel mit Simulations-Charakter: Steuert englische Superflitzer über Rennpisten und Stuntkurse. Reichlich Fahrzeuge, Strecken und allerlei Extra-Herausforderungen machen Lust auf mehr.

Back on the track

NACH EINER KURZEN DURSTRECKE drehte Lotus in den letzten Jahren wieder voll auf: Mit dem Lotus Elise eroberten die Engländer 1996 die Herzen von Fachpresse und gut betuchten Kunden. Im abgelegenen Norwich basteln über 2000 Mechaniker noch jeden Wagen in mühevoller Handarbeit zusammen, neben dem Elise produziert man dort auch den Klassiker Esprit sowie den PS-starken Exige. Klar, dass sich das aktuelle Aushängeschild genau wie die meisten anderen Fahrzeuge der langen Firmengeschichte in "Lotus Challenge" wiederfindet. Die Ingenieure arbeiten eng mit den Spiele-Entwicklern zusammen, um eine originalgetreue Umsetzung des 'einzigartigen' Fahrgefühls zu gewährleisten. Ausgiebige Testfahrten auf der firmeneigenen Rennstrecke sowie die ständige Kontrolle des Programms durch Lotus-Mitarbeiter sollen eine akkurate und detailgetreue Simulation gewährleisten.



Im Lotus-Werk schrauben die Mechaniker jeden Wagen per Hand zusammen





Testpilot und Ingenieur Gavin Kershaw (links) liefert den Entwicklern von Kuju laufend Daten


Habt Ihr einen Gegner besiegt, vergeht dieser in einem Lichtgewitter und Ihr bekommt wertvolle Punkte gutgeschrieben.




Treasure schlägt zu: Die bizarre Mischung aus niedlicher Grafik und morbiden Viechern ist typisch für den japanischen Actionspezialisten.

Ausgeflippt


Im surrealistisch angehauchten 'Museum der Eitelkeiten' wählt Ihr den nächsten Level an

Ihr glaubt, Ihr habt alles gesehen, kein Spiel kann Euch mehr überraschen? Dann lasst Euch von Treasures "Freak Out!" eines Besseren belehren!

"Gunstar Heroes" (Mega Drive) ist bis heute eines der beliebtesten Treasure-Spiele: Die furiose Mischung aus Jump'n'Run und Ballerspiel überrascht durch riesige Explosionen und Spezialeffekte, vor allem der Zweispieler-Modus ist an Action und Chaos kaum zu überbieten.

Die kleine Linda hat's nicht leicht: Sie lebt zusammen mit ihren zwölf unglaublich eitlen Schwestern in einem großen Haus. Und dort wird Langeweile groß geschrieben: Alles, was Lindas Schwestern tun, ist sich tagein, tagaus in den vielen Spiegeln zu bewundern und sich über ihre Schönheit zu freuen. Das kommt den 13 Dämonen der Eitelkeit gerade recht: Die eingebildeten Damen sind ein gefundenes Fressen für die üblen Gesellen. Nach und nach ergreifen sie von den Schwestern Besitz. Nur Linda hat Glück: Der dreizehnte Dämon bekommt nur ihren alten Schal zu fassen – dessen Ende ziert nun ein großes Auge und er führt ein Eigenleben. Zusammen mit dem Dämonenschal macht sich Linda auf den Weg, ihre Schwestern zu retten.

Dehnübung

Auf den ersten Blick wirkt "Freak Out!" wie ein 3D-Jump'n'Run unter vielen – doch nach den ersten Schritten macht sich Verwunderung breit: Wo ist der Sprungknopf? Wie greife ich meine Gegner an? Aber Ihr habt ja noch Euren teuflischen Schal: Mit dem linken Analogstick steuert Ihr Linda, mit dem rechten den Schal – mit diesem könnt Ihr alles greifen, was Euer Blickfeld kreuzt. Hat der Schal erst einmal einen Gegner, eine Wand, den Boden oder sonst irgendetwas gegriffen, verändert sich die Konsistenz des Objekts: Es wird dehnbar. Ihr wollt einen steilen Abhang erklimmen? Schnappt die Kante, zieht ein wenig und Linda wird wie von einem Gummiband nach oben katapultiert. Auch die Gegner erledigt Ihr auf diese Weise: Nähert Euch den üppigen Standardmonstern von hinten (auf der Vorderseite sind sie zu gut „gepolstert") und lasst die Klamotten schnalzen. Jeder besiegte Feind bringt Punkte – diese benötigt Ihr, um mit einer Superattacke gegen Eure zwölf besessenen Schwestern anzutreten.

Treasure-typisch nehmen die Endgegner-Kämpfe eine zentrale Rolle ein. Eine Schwester hat z.B. einen gigantischen Kopf und spuckt Feuer. Ihr müsst mit dem Schal Ihr Zäpfchen greifen, wenn Sie den Mund öffnet und kräftig daran


Dolly Buster war gestern: Standard-Gegner überraschen mit titanischer Oberweite: Schleicht Euch von hinten an und lasst die Badeanzüge schnalzen!

Fortsetzung unerwünscht!

SCHON SEIT 16-BIT-ZEITEN versorgt der japanische Entwickler Treasure insbesondere Actionfans mit ebenso hochwertiger wie innovativer Software. Nachdem der Großteil des Teams früher für Konami Hits wie die "Contra" ("Probotector") und die "Castlevania"-Serie entwickelte, hatte das Team um den jetzigen Chef Masato Maegawa genug von den ewigen Fortsetzungen. Mit dem Lizenzspiel "McDonald's Treasure Island" wurde das nötige Kapital für die Gründung von Treasure eingefahren. Mit Technikwundern wie "Gunstar Heroes" oder "Alien Soldier" erwarb sich die kleine Firma schnell einen guten Ruf als Action-Spezialist. Aber auch andere Spielformen wie Jump'n'Run oder RPG sind Maegawas Mannen nicht fremd. Typisch für Treasure ist die häufige Vermischung bekannter Genres. Kein Titel gleicht dem anderen, und bislang hat sich das Team an den selbstauferlegten Ehrenkodex gehalten: Noch nie erschien eine Fortsetzung von Treasure.






Weicht dem Feuerstößen des Endgegners aus und schnappt Euch das Zäpfchen! Die großköpfige Dame ist überall verwundbar, aber am Zäpfchen tut´s am meisten weh.

ziehen. So gilt es für jeden Boss die korrekte Taktik herauszufinden.




Zwar sind die Texturen etwas spärlich, doch der Comiclook und der Dehneffekt entschädigen dafür.

Wie Gummi

Grafisch wirkt "Freak Out!" unscheinbar – aber nur auf den ersten Blick. Zwar ging Treasure bei Hintergründen und Texturen eher sparsam zu Werke, dafür sind der Interaktion mit Eurer Umwelt keine Grenzen gesetzt. Ihr könnt wirklich sämtliche Objekte ziehen und dehnen, was grafisch äußerst überzeugend inszeniert ist. Ob Ihr nun Palmen biegt, an Türen zieht oder euch eine Klippe hinaufkatapultiert, die Gummi-Illusion ist perfekt, kein Flackern und kein Clipping stört das Auge. Bei der Dehnerei handelt es sich aber nicht um eine reine Grafikspielerei, gerade später wird Euch einiges in Sachen Kreativität und Fingerfertigkeit abverlangt. Um z.B. die zielsuchenden Raketen eines Bosses abzuwehren, dreht Ihr Euch schnell um und hebt den Boden – die Rakete prallt ab und Ihr seid in Sicherheit.
Saubere Comicgrafik, innovative Spielidee – "Freak Out!" zeigt ein weiteres Mal, was die findigen Japaner von Treasure drauf haben. Schon nächste MAN!AC dürft Ihr einen ausführlichen Test der Gummi-Groteske erwarten. *tn*

Eher unbekannt ist „Silhouette Mirage": Die Mischung aus Hüpf- und Ballerspiel bietet zahlreiche neue Ideen, die technisch etwas angespeckte PSone-Fassung erschien über Publisher Working Designs in den USA.


„Silhouette Mirage": Flottes 2D und viele Ideen.

FREAK OUT!

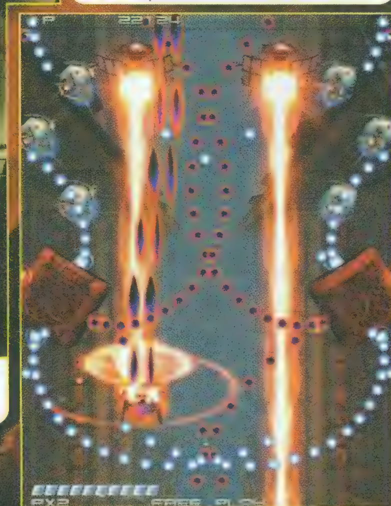
GENRE	ACTION
HERSTELLER	TREASURE
D-RELEASE	3. QUARTAL

Treasure hat wieder zugeschlagen: Witziger Geschicklichkeitstest mit innovativem Gummi-Feature, furiosen Endgegner-Schlachten und extrem abgedrehtem Design.

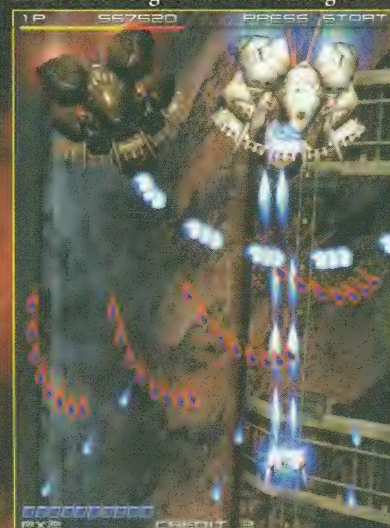
Laser-inferno


Mit dicken Extrawaffen macht Ihr den zahlreichen Gegnern Feuer unter dem Hintern und genießt gleißende Lichteffekte


Action über der Großstadt: Die detaillierten Hintergründe sind ein optischer Leckerbissen.

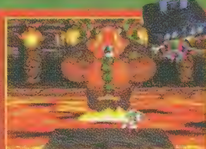


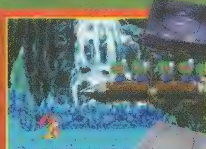
Der Saturn-Shooter "Radiant Silvergun" ist für viele eines der besten Ballerspiele aller Zeiten: Der beeindruckenden Optik und dem innovativen Extrawaffensystem konnte sich kaum jemand entziehen. Zwar ist "Project Ikaruga" nicht der offizielle Nachfolger des 32-Bit-Spektakels, trotzdem weist der neue Arcade-Shooter jede Menge Gemeinsamkeiten mit dem Kult-Klassiker auf. Dank Naomi-Hardware gibt´s detailreiche Gegner und aufwändige Levelkonstruktionen satt, der Hochkantbildschirm des Vertikalshooters macht es aber potenziellen Heimversionen nicht leicht – bisher ist auch keine Konsolenumsetzung angekündigt, eine 1:1-Konvertierung für Segas Dreamcast liegt aber theoretisch im Bereich des Möglichen.



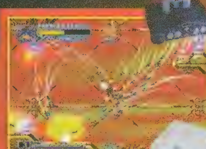

Bosse satt: Die zahlreichen Endgegner von "Project Ikaruga" bieten alles, was das Ballerherz begehrt.


Guardian Heroes

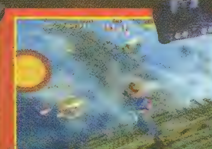

Mischief Makers


Silhouette Mirage


Radiant Silvergun


Bangai-O


Silpheed


Sin & Punishment

Planet der Verdammten

Ehemals geplant für Dreamcast, kommt Segas Action-Spektakel "Gun Valkyrie" jetzt für Xbox.



Immer im Blick: Die vielgestaltigen Monster erinnern an eine Mischung aus Insekten und Spinnen.



Das tut weh! Zum Glück sind Eure Gliedmaßen mit einer Metallhaut ausreichend vor Bissen geschützt.



In einer weit entfernten Welt löst ein Forscher eine furchtbare Katastrophe aus: Dr. Hebble öffnet durch seine skrupellosen Experimente mit einer neuen Energieform das Tor in eine andere Dimension. Aus dem Spalt schlüpfen Horden von schrecklichen Wesen, bewehrt mit rasiermesserscharfen Klauen und gigantischen Reißzähnen machen die Bestien Jagd auf die Bewohner des Planeten. Letzte Rettung verspricht eine schwerbewaffnete Kampfeinheit – die Gun Valkyrie.

Ihr zwängt Euch in die Metall-geschützte Haut eines weiblichen Gun-Valkyrie-Mitglieds und macht Euch auf, den verschwundenen Dr. Hebble zu finden, und so die verheerende Invasion zu stoppen. Der schick glänzende Anzug bewahrt Eure Heldin aber nicht nur kurzfristig vor den bissigen Bestien, dank eingebautem Jet-Pak dürft Ihr Euch in die Lüfte erheben und dem Alien-Pack von oben eins auf die Mütze geben bzw. die ausladenden Levels erkunden. Im Laufe des Abenteuers schlagt Ihr Euch durch Industriekomplexe, Forschungseinrichtungen oder kämpft sogar im Freien.

Für die Schlacht gegen die außerirdischen Monster stehen Euch acht individuell konfigurierbare Waffen zur Verfügung – Ihr entscheidet selbst, ob Ihr die Wesen mit Granatwerfer in Stücke sprengt oder via Laser in Scheiben schneidet. Die spielbare E3-Messe-Demo überzeugte mit flüssiger, detailreicher Optik und zahlreichen Special-FX. Was allerdings noch der Überarbeitung bedarf, ist die hakelige Steuerung: Im Kampfgetümmel mit einer Bug-Horde macht die komplexe Padbelegung doch einige Probleme. *os*



Die weibliche Heldin in Nahaufnahme: An dem detaillierten Polygon-Modell erkennt Ihr sogar die einzelnen Luftschläuche.





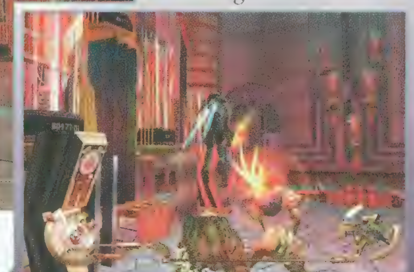
Sie bluten, also sind sie verwundbar: Mit Euren Hightech-Waffen entfacht Ihr ein flammendes Inferno.

GUN VALKYRIE

GENRE	ACTION
HERSTELLER	SEGA
D-RELEASE	2002

Third-Person-Shooter mit atemberaubender Highres-Optik und spannender Alien-Thematik: Metzelt Euch mit futuristischen Waffen durch Horden von angriffslustigen Monstern und erforscht die stimmungsvollen Sci-Fi-Bauten.





Das Jet-Pak auf dem Rücken der Heldin ermöglicht Euch schnelles Gleiten über dem Boden (oben) oder das Abheben in die Luft (rechts)

Made in England

18 Geschäftsjahre und kein bisschen müde: Wir haben die alteingesessenen englischen Zubehörexperten Datel besucht.





Wer kennt sie nicht, die kleinen hilfreichen Hardware-Zusätze jenseits von Joypad und Memory Card? Ob Import-Adapter fürs Super Nintendo, Cheat-Cartridge fürs Mega Drive oder Speicher-Manager für die Playstation – die Firma Datel begleitet Videospieler bereits seit 1983. Mit dem Action-Replay für den C64 begann die Geschichte des Unternehmens, das MAN!AC zu einem Besuch ins idyllisch gelegene Firmenhauptquartier im englischen Landstrich Staffordshire einlud.

Mitten im Industriekomplex des Dörfchens Stone entstanden über die letzten vier Jahre insgesamt drei riesige Datel-Bauten, in denen Produktion, Versand, Marketing und Entwicklung untergebracht sind. Eine Investition die sich gelohnt hat, denn immerhin machten die Engländer im letzten Jahr einen weltweiten Umsatz von 100 Millionen Dollar. Die meisten Gewinne fährt die Firma mit ihrem 'Aushängeschild', dem Action-Replay ein. Laut Datel versucht man, für jede neue Konsole sofort nach Erscheinen das passende Mogel-Zubehör auf den Markt zu werfen. Bei der PS2 hat sich das Action-Replay zwar etwas verspätet, dafür steht die Game-Boy-Advance-Cartridge schon in den Startlöchern. Und das, obwohl Datel keinerlei Unterstützung von den Konsolenherstellern erhält. Zwar schicken die gelegentlich das ein oder andere Software-Muster raus, tiefergehende Hilfe oder gar Entwickler-Kits gibt's allerdings nicht. Auch mit offiziellen Lizenzen sind Sega, Nintendo & Co. knausrig. größere Probleme verursacht die fehlende Zusammenarbeit allerdings selten. Nur Sony sorgte im Juni 1999 für arge Schwierigkeiten bei Datel: Als der Parallel-Port der damaligen Playstation-Baureihe (SCPH-9002C) wegrationalisiert



Nostalgisch: Das SNES-Action-Replay diente gleichzeitig als Import-Adapter.


Eins der drei Firmengebäude im ländlichen Staffordshire. Hier sitzt die Verwaltung.


Gigantisch: In den riesigen Hallen werden sämtliche Datel-Produkte gefertigt.




Werbe- oder Instruktionsvideos werden mit eigenem Bluescreen und Studio im Hause produziert

Frisch gepresst

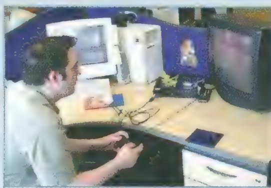
Die CD-Massenproduktion: Die Programminformationen werden von einem Computer in Pit-Strukturen (Vertiefungen in der CD) umgewandelt und von einem Laserstrahl auf eine 'Glas Master'-Scheibe übertragen. Das Glas wird dann mit einer metallischen Schicht überzogen. Dieser Überzug wird abgenommen und bietet die gespiegelte Version der Informationen auf der Glasscheibe. Die Platte kommt nun in einen galvanischen Tank und wird durch sog. 'Electro Plating' bearbeitet – so entsteht wiederum ein Spiegelbild, das die Original-Daten enthält ('Vater'). Je nach Produktionsgröße wird der 'Vater' dupliziert, um nochmals eine gespiegelte 'Mutter' zu erhalten, von der dann eine 'Familie' an korrekten Master-Discs gezogen wird. Dieser Prozess dauert zwischen vier und neun Stunden. Jetzt wird das Master auf CD-Größe mit Mittelloch und 120mm Durchmesser zurechtgestutzt. Für die Massenproduktion liefert das Master die Schablone, in die man heißes Plastik einspritzt, das sofort gekühlt wird. Am Schluss wird die Disc noch in fünf Farben bedruckt.


Der Computer (oben links) wandelt Daten in Pit-Strukturen um, im 'Laser Beam Recorder' (oben rechts) wird das 'Glas Master' (Mitte) erstellt. Der 'Puncher' (unten links) stanzt das Master auf CD-Größe, danach beginnt die Massenfertigung (rechts).


Verrenkungen mit Action-Replay-Cheats: Mario brilliert als Limbo-Tänzer, schwingt eine Riesenfaust oder versinkt zur Hälfte im Boden.

Die Codejunkies

Um für reichlich Cheat-Nachschub für die verschiedenen Action-Replay-Modelle zu sorgen, tüfteln bei Datel vier Mann ständig an neuen Codes. Die 'Codejunkies' haben Ihre eigene Website (www.codejunkies.com), wo sie ratlosen Konsumenten die frisch gefundenen Zahlenkolonnen präsentieren. Die eigentliche Arbeit der Profi-Cheater klingt nach dem Traum eines jeden passionierten Videospielers: Mit Joypad und Action-Replay bewaffnet zocken sich die Jungs durch die neuesten Titel, dabei wird die Konsole über seriellen Ausgang (z.B. Dreamcast) oder speziellen Umbau (PS2) mit dem PC verbunden. Dort schreibt ein Programm die einzelnen Abläufe während des Spiels mit, durch das Ändern verschiedener Variablen ergeben sich – nach einigem Herumprobieren – Codes für unendlich Energie, Munition und sonstige Schützenhilfen. Weil die Engländer allerdings meist mit englischen PAL-Versionen zu tun haben, funktionieren die Cheats nicht immer mit dem deutschsprachigen Pendant. Eine spezielle deutsche Code-Seite im Internet soll dieses Problem allerdings demnächst lösen.


Traumberuf Dauerzocker: Die 'Codejunkies' daddeln den ganzen Tag und suchen nebenbei nach Cheats.


Die PS2 ist die einzige Konsole, die zum 'hacken' speziell umgebaut werden musste


Massenproduktion: Hier laufen gerade die Papphüllen für CDs vom Stapel.





wurde, musste das gesamte Action-Replay-Konzept auf den Kopf gestellt werden. Doch die findigen Briten wussten sich zu helfen, wichen auf Software-basierte Mogeleien aus und produzierten die dafür benötigten CDs fortan selbst. Circa 1000 Silberscheiben können die Datel-eigenen Maschinen pro Stunde ausspucken, neben der Action-Replay-Scheibe laufen auch Datenträger für andere Produkte wie den Xport oder das hauseigene Cheat-Magazin vom Band. Für die Zukunft haben sich die Insulaner viel vorgenommen: Im Moment drängen allerlei kuriose PS2-Produkte wie ein Radio (Xtreme FM) oder ein Game-Boy-Emulator (Game Studio) auf den Markt, weitere mehr oder weniger nützliche Zubehörteile für PS2 sowie die kommende Konsolen-Generation sind nur eine Frage der Zeit. Erst kürzlich hat Datel zwei Millionen Dollar in die DVD-9 Technologie investiert und das Konzerngelände auf ca. 50.000 Quadratmeter vergrößert, um auf Xbox und Gamecube konkurrenzfähig zu bleiben. Um die kleinen Konsolen-Helfer auch außerhalb Englands an den Mann zu bringen, arbeitet Datel mit diversen Publishern zusammen. Bei uns lässt sich Big Ben Interactive auf die meisten kruden Insel-Ideen ein, der amerikanische Partner ist Interact, die das Action-Replay in den USA unter dem 'Gameshark'-Label veröffentlichen. *dm*





MANIAC NEWS

BERICHTE, ANALYSEN UND TRENDS AUS DER SPIELESZENE

Finanzwelt sieht rosige Zukunft für Nintendo



Das renommierte Investmenthaus Merrill Lynch hat nach Nintendos E3-Auftritt ein starkes Finanzjahr für die Japaner prognostiziert und zum Kauf der Aktie geraten. Nach Untersuchungen der Finanzexperten wird eine Auslieferung von über zehn Millionen Gamecubes für das nächste Geschäftsjahr erwartet, 2,8 Millionen davon sollen nach Europa kommen. Zudem hat Merrill Lynch errechnet, das Nintendos Verlust je verkauftem Gamecube bei gerade mal 2350 Yen (ca. 40 Mark) liegt – kein Vergleich mit den Summen, die nach Expertenmeinung Sony bzw. Microsoft zuschießen müssen, um ihre Hardware halbwegs günstig bepreisen zu können.

Offener Schlagabtausch zwischen Sony und Microsoft

Die Veröffentlichung der Microsoft-Konsole rückt näher und die Luft wird dicker: Nachdem Xbox-Chef Robbie Bach auf der E3-Pressekonferenz kleinere Spitzen Richtung Sony abgefeuert hatte (die sich z.B. auf die Unterversorgung des Handels bei der PS2-Veröffentlichung bezogen), schießt nun Sony-Computer-Entertainment-Boss Ken Kutaragi zurück. In einem Interview mit der englischen Zeitung 'Financial Times' meinte der Japaner im Rückblick auf die Spielemesse E3: "Microsoft war am Ende, bevor es überhaupt begonnen hat. Sie haben keine Spiele." Weitere Argumente, warum Microsoft keine Chance mit der Konsole haben wird: Die Händler in den USA seien jetzt schon von dem System enttäuscht, Microsoft verstünde nichts von der Unterhaltungsindustrie, die CPU der Xbox wäre nicht schnell genug und auf der E3 hätte die Grafik der gezeigten Titel grob ausgesehen.



Heiße Favoriten für das MTV-Celebrity-Match: Xbox-Chef Robbie Bach (rechts) und SCE-Boss Ken Kutaragi.

Natürlich blieb eine Reaktion seitens Microsoft nicht aus. Ein hoher Angestellter zu den Behauptungen: "Wir hatten Reaktionen der Konkurrenz erwartet, aber dass Sony in dieser Art und Weise reagiert, muss bedeuten, dass wir etwas richtig machen. (...) Wir haben die Stange höher gehängt und nun versucht der Rest gleichzuziehen. Am Ende bedeutet das bessere Spiele, mehr Auswahl und bessere Inhalte."

NACHGEHAKT



SINNFREIES SÄBELRASSELN: Die große Konsolenschlacht in den USA rückt immer näher und so lassen die Kombattanten die ersten Schwaden Pulverdampfs durch die Öffentlichkeit ziehen. Schon auf der E3 begann dieser Vorgang, der in deutschen Rapper-Kreisen mit dem wunderbaren Wort 'dissen' bezeichnet wird. Doch genausowenig, wie ordinäres Runter- und Schlechtmachen der Konkurrenzband noch irgendjemand in unserem Land ein Fünkchen Respekt abringt, beeindruckt dieses lächerliche 'Ihr blickt's doch nicht'- und das darauf folgende 'Ihr macht Euch doch jetzt schon in die Hosen'-Gelaber die Konsolenkunden und -presse. Oder lasst Ihr Euch in Eurer Meinung über ein System beeinflussen, weil Kutaragi Hohn und Spott ausgießt oder Robbie Bach vor jedes Adjektiv ein 'super' hängt? Es kommt drauf an, wie sich ein *Endprodukt* spielt, wie es aussieht – bevor neue Systeme (oder PS2-Titel) noch nicht ihre endgültige Leistung beweisen können, sollten sich sämtliche Beteiligten ihre peinliche Arroganz sparen.

Kampf den Kabeln: Infrarot-Zubehör

Das kabellose 'Due Shock'-Pad von Madrom bietet neben der Infrarot-Funktion noch einen Turbo-Modus sowie die Wahl zwischen 'Negcon' und normaler Analog-Steuerung. Leider ist das Gerät wegen dem Platzbedarf der beiliegenden Batterien ziemlich wuchtig geraten, die schlecht erreichbaren Schultertasten tragen nicht gerade zur Handlichkeit bei. Auch das leicht schwammige Steuerkreuz kann sich nicht mit dem 'Dual Shock' messen – in der Infrarot-Liga macht das Pad aber eine akzeptable Figur. Totaler Blödsinn ist dagegen der 'Free Play Controller Adapter' von Datel. Damit verwandelt Ihr normale Pads in Infrarot-Controller. Aber nur nach langer Aufladezeit und nur, so lange Ihr Euch nicht mehr als einen Meter von der Konsole weg bewegt – ziemlich sinnlos.





Der 'Free Play'-Adapter plus Ladegerät und Empfangseinheit an der PS2.

PRODUKT	
Free Play Controller Adapter	
HERSTELLER	
Datel	
SYSTEM	ZIRKA PREIS
PSone, PS2	100 Mark
Datel-Debakel: Überflüssiges und überteuertes Zubehör mit gehörigen Macken.	

PRODUKT	
Wireless Due Shock	
HERSTELLER	
Madrom	
SYSTEM	ZIRKA PREIS
PSone, PS2	70 Mark
Mittelprächtiger Infrarot-Controller ohne analoge Buttons.	

Phoenix aus der Asche: Atari soll zur Topmarke werden

Laut dem britischen Branchenblatt MCV plant Infogrames, Atari wieder zu einem führenden Spielelabel zu machen. Der Name Atari gehört dem französischen Softwareganten seit der Aquisition von Hasbro Interactive im vergangenen Jahr. Bereits während der Hasbro-Zeit schlummerte die historisch wertvolle Marke im Dornröschenschlaf und wurde nur für ein paar Oldieneuauflagen zweckentfremdet. Die Stärkung des Atari-Labels soll besonders in den USA die Softwareverkäufe von Infogrames ankurbeln – dort ist der Publisher dem Spielepublikum kaum geläufig, Atari ist dagegen immer noch ein Synonym für die Glanzzeiten der Videospielgeschichte. Infogrames scheint neben diesen Plänen auch die gesamte Firmenstrategie zu überdenken, weitreichende Entlassungen in den europäischen Filialen sind nicht auszuschließen.

Sega lässt Dreamcast gegen PS2 antreten

Sega fördert die Kommunikation zwischen den Next-Generation-Konsolen: Mit "Guru Guru Onsen 2" erscheint in diesem Jahr eine netzwerkfähige Brettspielsammlung für die PS2, die bereits auf dem Dreamcast äußerst populär war. Der Titel beinhaltet Simulationen von Wohnzimmer-Klassikern wie Schach oder Mahjong, die in Zukunft von japanischen PS2- und Dreamcast-Nutzer online gegeneinander gespielt werden können. Zudem ist eine Vernetzung mit PCs und Terminals in Spielhallen geplant.

Welche Multiplattform-Onlinespiele sonst noch geplant sind, ob auch Xbox und Gamecube nach ihrer Veröffentlichung unterstützt werden und ob Europa überhaupt in Segas Internet-Strategie vorkommt, ist noch nicht bekannt. Laut Sega will man erst abwarten, wie erfolgreich bzw. problemlos "Guru Guru Onsen 2" in Japan läuft.

Während über die Online-Pläne noch spekuliert werden darf, hat Sega auf einer Pressekonferenz angekündigt, wieviele Dreamcast-Titel für 2001 noch geplant sind: 34 Spiele für den 128-Bitter sollen in Nippon bis Jahresende erscheinen. Zudem hat Sega im Moment sieben Gamecube-, elf Xbox- und 13 PS2-Projekte in der Mache.

Ganz Japan ist ein Online-Vergnügungspark: Sega plant, unterschiedlichen Systeme zu einer Internet-Gemeinde zusammenzuführen.

Einlass vorbehalten: Heißer September in London

Wie bereits gemeldet, wird Nintendo of Europe statt einem Auftritt bei der ECTS eine eigene Veranstaltung im Herbst abhalten. Als Termin kündigte man nun den 1. und 2. September an – es wird erwartet, dass es bei der Show sowohl die Hardware und Starttitel des europäischen Gamecube zu sehen gibt, als auch Veröffentlichungstermin sowie Preis genannt werden. Die schlechte Nachricht: Im Gegensatz zum japanischen Pendant 'Spaceworld' wird wieder nur der Handel und die Presse anwesend sein. Kunden und Fans müssen draußen bleiben.

Am 2. September startet zudem die jährliche europäische Spielemesse ECTS, bei der nun auch Microsoft als letzter Konsolenhersteller abgesagt hat. Der Windows-Konzern wird wahrscheinlich auf einer gesonderten Veranstaltung Informationen zum Xbox-Start preisgeben. Ein Gerücht, nachdem die Konsole ab 15. März 2002 in deutschen Läden steht, wurde von Microsoft nicht bestätigt.

AM RANDE

"SHENMUE 2" MIT BONUS: Sega hat den Veröffentlichungstermin der Yu-Suzuki-Saga "Shenmue 2" festgesetzt. Am 6.9. dürfen sich japanische Dreamcast-Nutzer das epische Abenteuer aneignen. Auf wie vielen CDs das Spiel ausgeliefert wird, ist nicht bekannt, dafür der Inhalt einer Bonus-Scheibe: Ein Demo von "Virtua Fighter 4" soll auf den PS2-Ausflug Suzukis Appetit machen. Fragt sich nur, in welchem Format diese CD kommt... METAL GEAR BLEEM: Nachdem der amerikanische Hersteller Bleem letzten Monat seinen Emulator für Dreamcast veröffentlicht hat, mit dem sich "Gran Turismo 2" auf der Sega-Konsole spielen lässt, folgt nun der zweite Streich. Als nächstes wird kein geringerer Titel als "Metal Gear Solid" auf dem Dreamcast landen. XBOX BLEIBT XBOX: Microsoft ist mit Xbox Technologies zu einer Einigung beim Namensstreit gekommen. Die kleine US-Firma hatte ein halbes Jahr vor dem Gates-Konzern den Begriff Xbox schützen lassen und deshalb mit einer Klage gedroht. KONSOLENLEHRE: Der nordrhein-westfälische Fachhändler Game-Planet bietet als erster deutscher Laden eine Ausbildung zum Videospielfachverkäufer an. Drei Jahre dauert der Erwerb der nötigen Spielekompetenz.



Das gesammelte 'Game Boy Advance Starter Kit' mit Lupe, Link-Kabel und Auto-Adapter.

PRODUKT	
Starter Kit	
HERSTELLER	
Mad Catz	
SYSTEM	ZIRKA PREIS
GBA	70 Mark
Nur eingeschränkt empfehlenswerte Zubehör-Komplettlösung.	

Einsteigerfreundlich: GBA Starter-Kit

Mad Catz erleichtert GBA-Käufern den Einstieg in die Zubehörwelt: Im 'Starter Kit' findet Ihr ein funktionstüchtiges Multi-Link-Kabel sowie einen Stromadapter für den Zigarettenanzünder im Auto. Dazu stopft Ihr den beiliegenden Batterie-Adapter in den GBA, da das Handheld keinen genormten Stromanschluss besitzt. Drittes Stück im Paket ist eine Lupe, die das mickrige Game-Boy-Bild vergrößern soll. Leider betrachtet Ihr allerdings meist Euer gespiegeltes Antlitz im gewölbten Lupenglas, nur wer nah herangeht, erkennt das Geschehen auf dem Schirm.

Dead or Alive 3: Xclusiver Starttitel

Tomoyuki Itagaki, der Produzent des Beat'em-Up-Nachfolgers "Dead or Alive 3" hat in einem Interview bestätigt, dass der Tecmo-Prügler exklusiv für die Xbox erscheinen wird und als Starttitel in sämtlichen Territorien in den Handel kommt. Laut Itagaki sei es technisch unmöglich, das Beat'em-Up auf eine andere Plattform umzusetzen: "Die Qualität würde leiden", so der Japaner. Itagaki hält die Xbox für vier- bis fünfmal leistungsfähiger als sämtliche Konkurrenten – weitere "DoA"-Teile auf PS2 oder Gamecube schließt er allerdings nicht aus: "Wenn DoA auf einem anderen System erscheint, dann wird es nicht DoA 3 sein, aber vielleicht ein anderer Titel".

Kurz vor dem Ende: Finanzspritze rettet Kalisto

Der unabhängige französische Entwickler Kalisto ("Nightmare Creatures", "The 5th Element") scheint gerade noch eine Schließung respektive Übernahme abgewendet zu haben. Der private amerikanische Investmentfonds GEM (Global Emerging Market) pumpt 15 Millionen Euro in das Unternehmen, um aktuelle Next-Generation-Projekte am Laufen zu halten. Wäre es nicht zu dieser Investition gekommen, hätte Kalisto kaum Überlebenschancen mehr gehabt – trotz Kostensenkung durch Schließung von Büros in Shanghai, Tokio und London.

Aufgeräumt: So steckt Ihr Euren Game Boy in die Tasche



Wer seinen Game Boy gern als mobile Unterhaltungsplattform nutzen und gleichzeitig dem transportbedingten Verschleiß vorbeugen möchte, sollte einen Blick auf die verschiedenen Handheld-Behälter von Speed Link werfen. Die 35 Mark teure 'Big Store Box' lohnt sich vor allem für größere Ausflüge und bietet Platz für Game Boy, Linkkabel, Zubehör und Spiele. Die tragbare Konsole ruht dabei sicher in einer herausnehmbaren Plastikverankerung, die sich per Clip auch am Gürtel befestigen lässt. Der neue Game Boy Advance passt leider nicht in diese Halterung. Dafür sind die anderen beiden Taschen auch für das neue Nintendo-Spielzeug geeignet. Der durchsichtige 'Dive Bag' (10 Mark) schützt Euren Game Boy vor Wasser, der 'Scooba Bag' (20 Mark) bietet Platz für Handheld sowie ein paar Spiele und lässt sich per Karabinerhaken an Gürtel oder Rucksack befestigen.


Praktisch: Der 'Scooba Bag' passt dank Karabinerhaken an jeden Gürtel.



PRODUKT	
Game Boy Taschen	
HERSTELLER	
Speed Link	
SYSTEM	ZIRKA PREIS
Game Boy	siehe Text
Ordentliche Aufbewahrungslösungen für Game-Boy-Fans	

DVD-Filme auf Xbox? Macht 29 Dollar extra!

Der Chef von Microsofts Xbox-Abteilung, Robbie Bach, hat auf einer Konferenz den Preis der DVD-Fernbedienung für die Konsole bekannt gegeben. Für das DVD-Paket muss der Kunde in den USA 29 Dollar (ca. 65 Mark) zücken – erst durch die Fernbedienung wird es überhaupt möglich, auf der Xbox Filme anzusehen. Der Grund hierfür liegt in der Lizenzgebühr, die für jedes Film-DVD-fähige Gerät an ein Konsortium überwiesen werden muss. Um diese Kosten nicht von vornherein auf Konsolen-Käufer umzulegen, ist die Gebühr im Preis der Fernbedienung enthalten.



	PSone	PS2	Nintendo 64	Dreamcast
1	* Alone in the Dark 4 – INFOGRAMES – Von Null auf Eins: Gruselware kommt an, selbst in den kürzesten Nächten des Jahres.	* Formel 1 2001 – SONY – The first place: Auch, wenn uns Sony ständig was anderes einreden will.	* Excitebike 64 – NINTENDO – Danke, Nintendo: Diesen ersten Platz hätte es auch schon vor einem Jahr geben können.	* Confidential Mission – SEGA – Endlich neues Futter für die Lightgun: Zugreifen, bevor's die BPjS tut.
2	* Formel 1 2001 – SONY – Aktuelle Lizenz, gelungene Simulation: Beinahe hätte es für die Pole Position gereicht.	* Crazy Taxi – ACCLAIM – Tsts, erst keinen Dreamcast kaufen und dann den Sega-Taxlern ihre Fahrgäste wegschnappen.	2 Conker´s Bad Fur Day – RARE – Conker kotzt kontinuierlich: Das ordinäre Eichhörnchen will seine Position nicht räumen.	* 18 Wheeler – SEGA – Die Brummis brechen durch: Der kurzweilige Raser lässt die PS-Muskeln spielen.
3	* Harvest Moon – UBI SOFT – Mal was anderes: Die niedliche Farm-Simulation ackert sich in die Herzen der PSone-Spieler.	* Disney's Dinosaurier – UBI SOFT – Und wir dachten immer, die PSone sollte jetzt zur Kinderzimmer-Konsole werden...	1 Banjo-Tooie – RARE – Immer noch fasziniert das Rare-Abenteuer – da freuen wir uns doch auf eine NGC-Version.	* Daytona USA 2001 – SEGA – Manche hassen's, mehr mögen's: Segas Arcade-Rennspiel auf dem ordentlichen dritten Platz.
4	* Evil Dead – THQ – Gerade draußen und jetzt schon Nr. 4: Kann nur daran liegen, dass man die Presse außen vor lässt.	* Summoner – THQ – THQ ist gut dabei: Wetten, dass diesem hübschen RPG nächsten Monat "Red Faction" folgt!	* Legend of Zelda: Majora's Mask – NINTENDO – Glorreiche Rückkehr: Links Abenteuer sind einfach zeitlose Klassiker.	* Pinball Trilogy – EMPIRE – Ideal zum Münzgeldsparen: Empires Flipper-Trilogie glänzt mit Realitätsnähe.
5	* Mat Hoffman's Pro BMX – ACTIVISION – Tony Hawks zweirädriger Bruder kann nicht ganz an dessen Erfolg anknüpfen.	5 Sky Odyssey – SONY – Die ordentliche Flugsimulation hält sich wacker. Keine Flügellähmung in Sicht.	5 Die Welt ist nicht genug – ELECTRONIC ARTS – Platz 5 ist genug: Wegen Altersschwäche schafft's Bond nicht mehr nach ganz oben.	* Grandia 2 – UBI SOFT – Rollenspiel-Veteran: Wer Online-Gebühren sparen will, abenteuert mit "Grandia 2".

Quelle: Game-It

Spiele-Prognose für Deutschland



Juli	August	September
Championship Surfer – Sportspiel	Evolution 2 – Rollenspiel	Evil Twin – Action-Adventure
Outtrigger – Action	V.I.P. – Action-Adventure	Virtua Tennis 2 – Sportspiel
Black & White – Strategiespiel	Stunt GP – Rennspiel	Sheep, Dog'n Wolf – Strategiespiel
Power Diggerz – Baggerspiel	Extreme G3 – Rennspiel	Paper Mario – Rollenspiel
Kirby 64 – The crystal shards – Jump'n'Run	Paris-Dakar Rally – Rennspiel	Silent Hill 2 – Survival-Horror
Bass Fishing – Angelspiel	City Crisis – Helikopter-Simulation	Klonoa 2: Lunatea's Veil – Jump'n'Run
7 Blades – Action	Rune – Action	Alone in the Dark 4 – Action-Adventure

Das Sammlerstück: Jubiläums-Dreamcast zu gewinnen

In Zusammenarbeit mit Sega bringen wir zwei höchst exklusive Konsolen unter die Leute. Die "Sonic"-Dreamcasts sind Sonderausgaben zum zehnten Geburtstag des flinken Igels. Um zu gewinnen sendet Ihr uns die richtige Antwort auf die Frage:

Wie heißt das aktuelle Dreamcast-Rollenspiel des Sonic Teams?

Adresse:

Cybermedia Verlag
Stichwort: Sonic
Wallbergstr. 10
86415 Mering

Einsendeschluss ist der 15. August. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Licht & Schatten

WER SOLL DAS ALLES SPIELEN? Die E3 ist vorbei, die erste Aufregung über all die neue bestaun- und spielbare Soft- bzw. Hardware hat sich gelegt. Trotzdem kriegt man auch noch eineinhalb Monate nach der Messe das Gefühl nicht los, dass man als passionierter Spieler an der Schwelle zum Paradies steht. Auf der PS2 tut sich dieses Jahr noch einiges, den Anfang macht das fabelhafte "GT 3", den Abschluss bildet "Metal Gear Solid 2", und dazwischen liegen Dutzende vielversprechende Titel. Der GBA kam vor Kurzem in die Läden, mit einer Masse toller Starttitel und einer blendenden Zukunft. Und Importfreunde dürfen sich innerhalb der nächsten vier Monate auch noch zwei brandneue Heimkonsolen vor die Glotze stellen, spannende Spiele zur Veröffentlichung garantiert. Diese Konstellation aus Masse und Klasse gab's noch nie in der Historie – da sind wir mal froh, dass wir nicht nur einen PC zu Hause stehen haben, der an Genre- und Stoffmangel leidet.

UND WER SOLL'S BEZAHLEN? Tolle Next-Generation-Hardware und unzählige angekündigte 'Muss man haben'-Spiele schön und gut. Bei aller Euphorie stellt sich die bange Frage nach den Kosten für den versammelten Spaß. Gewöhnliche PS2-Titel gehen jetzt schon für runde 120 Mark über den Tisch, für ein paar unverfrorene Mitbewerber aus französischer Produktion muss man gar 140 Mark löhnen. Nicht besser sieht's an der Handheld-Front aus: Ein Hunderter für einen Nintendo-GBA-Titel und nochmal zehn Mark mehr für ein Drittentwicklerspiel – pardon, Nintendo, aber hier wird der Bogen schon extrem überspannt. Besonders, wenn man bedenkt, dass sich die Gamecube-Titel in einem ähnlichen Rahmen bewegen sollen. Aber klar: Während sich der GBA von selbst verkauft, muss man die Heimkonsole durch halbwegs sinnvolle Software-Preise puschen. Bleibt abzuwarten, ob dann überhaupt noch ein paar Kröten für die Xbox übrig bleiben...

Endlich: Die erste VGA Box für Sonys PS2

Der Dreamcast hat's vorgemacht, nun springt auch die PS2 auf den VGA-Zug auf. Gestochen scharfe Bildqualität verspricht die kleine VGA-Kiste von Redant, die über ein VGA-D-Sub-Kabel mit dem Monitor verbunden wird. Via zweitem Stecker könnt Ihr auch Euren PC an die Box hängen und spart Euch so die Stöpselei, die Hardware schaltet automatisch um. An der PS2 steckt Ihr die Box in den AV-Ausgang, außerdem müsst Ihr noch einen beliebigen Memory-Card-Slot freihalten. Ohne den zusätzlichen Stecker im Speicherport funktioniert die VGA-Box nämlich nicht. Neben der umständlichen Verkabelung hat das Redant-Gerät aber noch einen entscheidenden Nachteil: Das Bild ist deutlich schlechter als bei Verwendung von RGB-Kabel und Fernseher. Zwar laufen DVDs über die Box in Farbe, aber auch hier ist die Bildqualität nicht besonders beeindruckend. Zudem muss man noch am Monitor nachjustieren, da die Box nicht die ganze Sichtfläche nutzt und das Bild leicht verschiebt. Weiteres Manko: Die Kiste ist nicht mit VGA-tauglichen Fernsehern kompatibel, da sie nur 50 statt der benötigten 60 Hertz ausgibt. Alles in allem eine eher peinliche Vorstellung, zumal vergleichbare Dreamcast-Boxen schon für ca. 50 Mark zu haben sind und wesentlich bessere Resultate liefern.

Produkt	
PS2 VGA Box	
Hersteller	
Redant	
System	Zirka-Preis
PS2	170 Mark

Umständliche Verkabelung, schlechtes Bild und hoher Preis – nicht empfehlenswert.

Manischer Moment

Wer schläft, schreibt keinen Unsinn: **Zugegeben, hie und da sind unsere Fotos in der MAN!AC hinterhältigerweise gestellt, aber wir geloben: Der sanft rüsselnde Colin unten ist echt. Trotz seiner jungen Jahre hält er nämlich manchmal dem Redaktionsstress nicht Stand und flüchtet sich in seine erholsamen Traumwelten – bevorzugt ein Splatter-Szenario mit Chasey Lain in der Hauptrolle und einem grauenvollen Siebziger-Metal-Soundtrack. Warum Colin aber wie hier zu Beginn einer Redaktionsphase und am hellichten Mittag ohne Restalkohol in den Adern eingepennt ist, konnte er sich selbst nicht erklären. Seine klägliche Entschuldigung: Er guckte sich gerade die E3-Presse-CD von Infogrames an...**

Army Men 22, Army Men 23, Army Men 24, Army Mzzzzzzzzzzzzzzzzzz....

E3 2001 - Die

Alles auf einen Blick: Hier findet Ihr die wichtigsten Messe-Neuheiten der Drittentwickler.

Wie versprochen liefern wir Euch diese Ausgabe Teil 2 unseres E3-Messe-Specials. Im Anschluss an den Dritthersteller-Überblick findet Ihr eine ganze Reihe viel versprechender Titel, die wir nochmal genauer unter die Lupe nehmen. Danach gibt's eine Komplettliste der gezeigten Software – Ankündigungen, die nur auf dem Papier standen, aber von denen weit und breit nichts zu sehen war, haben wir dabei nicht aufgenommen. *sf*

Capcom



Die aktuelle Capcom-Hoffnung: "Devil May Cry" sollte die PS2-Verkäufe ankurbeln.

CAPCOM VIELE ALTE (aber schicke) Hüte präsentierte Capcom: "Devil May Cry", "Onimusha" und "Resident Evil Code: Veronica" luden an zahlreichen Displays zum Probespiel, von angekündigten Schockern wie "Onimusha 2" oder "Resident Evil Zero" fehlte hingegen jede Spur. Auch ansonsten gaben sich die Japaner wieder traditionsbewusst: Mit dem Jump'n'Shoot "Mega Man X6" und der isometrischen Taktikschlacht "Mega Man Battle Network" stehen zwei PSone-Titel um den beliebten Konsolen-Veteranen in den Startlöchern.

Eidos



"Deus Ex" auf PS2 überzeugt mit üppiger Controllerbelegung und geschickter Menüführung.

EIDOS OB "HERDY GERDY", "Commandos 2" oder "Thunderhawk" – Eidos hat etliche heiße Konsoleneisen im Feuer. Spannendstes Produkt für die PS2 ist die PC-Umsetzung "Deus Ex" des Design-Urgesteins Warren Spector. Das intelligente Ego-Abenteuer wird perfekt an die PS2 angepasst, ohne an Optionalität zu verlieren. Übrigens bedient Spector in Zukunft mit "Thief 3" und "Deus Ex 2" auch andere Konsolen. Von einem Next-Generation-"Tomb Raider" war bei Eidos indes selbst hinter den Türen nichts zu sehen, dafür konnte Core Design mit "Race Nation" ein bis dato unbekanntes (und momentan noch wenig spektakuläres) Xbox-Straßenrennspiel vorzeigen.

Acclaim

Acclaim NACH EINEM MAGEREN JAHR befindet sich der traditionsreiche US-Hersteller wieder auf dem Weg der Besserung. Neben der PS2-Umsetzung des Sega-Truckrennens "18-Wheeler" ("Zombie Revenge" wurde gekippt) setzt man auf hauseigene Marken. "NFL Quarterback Club 2" bietet optisch biederes Rasengekloppe auf der PS2, von der Gamecube-Version war leider noch nichts zu sehen. Hübscher war da schon "Dave Mirra Freestyle BMX 2" auf PS2 und Xbox: Durch die Erfahrungen mit dem PSone-Vorgänger könnte Acclaim in puncto Optik und Spielbarkeit die Genre-Konkurrenz ausstechen. Ein kurzes Gamecube-"Turok Evolution"-Video war leider wenig aussagekräftig, dafür beeindruckte "Extreme G3" mit der schnellsten Grafik, die bislang auf PS2 zu sehen war.



"Shadow-Man", Teil 2: An der etwas unspektakulären PS2-Optik muss Acclaim noch feilen.

Activision

ACTIVISION WIE ERWARTET lag der Schwerpunkt bei Activision im Sportsegment. Unter dem neuen O2-Label erwartet uns in den nächsten Monaten eine wahre Trendsportschwemme: "Tony Hawk's Pro Skater 3", "Dave Mirra Freestyle BMX 2", "Kelly Slater's Pro Surfing" sowie "Shaun Palmer's Pro Snowboarding" – für gesellige PS2-Mehrspieler-Duelle inklusive ausgefeilter Trick-Combos ist gesorgt. Marvel-Fans mit PSone kommen ebenfalls auf ihre Kosten: Die 2D-Keilerei "X-Men 2" ist so gut wie fertig, der Nachfolger zum Spinnenhit – "Spider-Man Enter Electro" – benötigt hingegen noch etwas Entwicklungszeit: Dafür dürft Ihr Euch auf verbesserte Optik und Missionsvielfalt freuen. Pünktlich zum Filmstart kommt 2002 die PS2-Variante "Spider-Man The Movie".



Activision nutzt mit "Supercar Street Challenge" (PS2) den Asphalt nun auch im klassischen Sinn

Electronic Arts

EA WIE GEWOHNT zeichnete sich EAs Auftritt durch die Unzahl an Spieletiteln und den unerträglichen Lautstärkepegel aus. Neben den PS2-Updates bekannter Sportserien feierten die Xbox mit "F1 2001" und der Gamecube mit "Madden NFL 2002" ansehnliche EA-Sports-Premieren. Neben klassischen Disziplinen legt der Softwaregigant in Zukunft gesteigerten Wert auf Funsports: Unter dem EA-Big-Label flimmerten PS2-Spielszenen von "Sledstorm" und "SSX Tricky" über einen riesigen LC-Bildschirm. Zudem hat EA auch einige interessante Fox-Interactive-Titel im Programm: Neben dem Funracer "Simpsons: Road Rage" (Xbox) gefiel vor allem der harte und optisch eindrucksvolle PS2-Ego-Shooter "Aliens: Colonial Marines".



It's Tricky: Nach dem unerwarteten Erfolg mit "SSX" legt EA im Trendsportbereich nach.

Infogrames

VOR ALLEM IM RENNSPIEL-GENRE versuchen die Franzosen Kompetenz aufzubauen: So war dieses Jahr nicht nur eine ansprechende Version des futuristischen Autokrieges "Motor Mayhem" (siehe MAN!AC 11/2000) anzuspielen, mit "MX Rider" präsentierte Infogrames auch eine ordentliche Motocross-Simulation für die PS2. Passionierte "Test Drive"-Fans dürfen sich ebenfalls auf Next-Gen-Nachschub freuen: So konnten zwei Versionen des Straßen-Rasers nebeneinander im Vergleich gefahren werden. Während die Xbox-Fassung bereits ordentlich aussah, aber etwas an der Fahrphysik krankte, schwächelte die PS2-Variante in allen Bereichen. Der Vierrad-Abkömmling "Test Drive Offroad – Wide Open" wird ebenfalls auf beiden Systemen erscheinen, ob er nach Deutschland kommt, ist allerdings fraglich. Ganz sicher den Amis vorbehalten: "Nascar Heat". Die Xbox-Ovalraserei machte dank hervorragender Texturen und Vernetzung mit fünf weiteren Spielern fast so viel Laune wie "Unreal Championship".



Vom futuristischen Actionkracher "EXO" (PS2) gab's leider nur ein kurzes FMV zu sehen

Konami

KONAMI AUCH ABSEITS von "Metal Gear Solid 2" und "Silent Hill 2" hatten die erfolgreichen Japaner einiges zu zeigen. So reaktiviert man den Arcade-Hüpfling "Frogger" und bietet neben dem kinderfreundlichen 3D-Jump'n' Run "Frogger: The Great Escape" auch eine Handvoll Game-Boy-Color-Titel rund um den Konami-Veteranen. Sportlich geht's auf PS2 und Xbox zu: Neben den obligatorischen NFL-, NHL- oder NBA-Simulationen gibt's unter dem ESPN-Logo auch eine Fortsetzung von "X Games Snowboarding", zudem wird bei "X Games Skateboarding" ein weiterer Trendsport von der realistischen Seite angegangen. Am meisten dürfen sich altgediente Athleten auf den winterlichen, olympischen Mehrkampf "International Winter Sports 2002" freuen.



Konami reaktiviert "Frogger": In "The Great Escape" (PS2) quakt Ihr in 3D.

Nachlese

E3 im Überblick

LucasArts



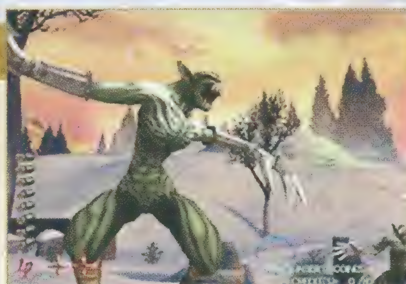
"STAR WARS" UND KEIN ENDE: Sämtliche neuen Systeme kommen dieses Jahr in den Genuss der Weltraumsaga. Nintendos Gamecube darf sich auf das brillant aussehende "Rouge Leader" (siehe MAN!AC 7/2001) freuen, die PS2 wird mit einer runderneuerten Version des Pod-Racer-Rennens beglückt. Außer dem bekannten Spielprinzip ist bei "Star Wars Racer Revenge" alles neu: Sechs Charaktere, fünf Planeten und 18 Kurse gibt's exklusiv auf der Sony-Konsole, zudem ist Anakin zum jungen Mann herangewachsen. Die Xbox erhält neben "Star Wars Obi-Wan" eine aufgebohrte Fassung der Action-Fliegerei "Star Wars Starfighter": Neue Szenarien, Dolby-Surround-Sound und ein peppiger Multiplayer-Modus sollen ans wuchtige Pad fesseln.



Die Pod-Duelle von "Star Wars Racer Revenge" (PS2) finden einige Jahre nach Teil 1 statt

Namco

AM NAMCO-STAND ging's bleihaltig zu: Ob Lightgun-Shooter wie "Time Crisis 2", das dämonische Arcade-Gemetzel "Vampire Night" oder die vielverprechende Third-Person-Ballerei "Dead to Rights" – bei den Japanern wurde stets scharf geschossen. Die angekündigte Guncon 2 stand dabei leider nicht zum Antesten bereit. Friedliche Gemüter durften in "Pac Man World 2" mit dem berühmten Pillenschlucker durch knallbunte 3D-Welten springen. Für die Fantasy-Fraktion stand "Tales of Destiny 2" parat: Über 60 Stunden Spielzeit, hübsche Anime-Sequenzen und Bitmap-Kulissen sprechen vor allem RPG-Traditionalisten an. Vom heißersehnten Prügel-Update "Tekken 4" war übrigens außer kurzen Ausschnitten der Arcade-Fassung nichts zu sehen.



In "Vampire Night" (PS2) zückt Ihr die Lichtpistole gegen die Brut der Nacht

THQ

GETREU SONYS WEISUNG konzentriert sich der US-Publisher bei seinen PSone-Titeln zukünftig auf die junge Zielgruppe: Ob "Scooby Doo", "Power Rangers Time Force" oder "Rocket Racer: Team Rocket Rescue", in puncto Kinderspiele ist der 32-Bitter immer noch ein Thema. Nur unwesentlich interessanter wirkt die PS2-Palette: "Bass Strike", "Tetris Worlds" oder die Motocross-Sim "MX 2002" wirkten verhältnismäßig unspektakulär. Für die Xbox sind momentan "WWF Raw is Law" sowie die hübsche Snowboard-Bretterei "Dark Summit" in der Mache. Zum US-Start soll zudem die alt-chinesische Third-Person-Prügele "New Legends" in den Läden stehen. Hoffen wir, dass die Entwickler bis dahin mehr bieten als die momentan triste Ruckeloptik.



Neben Microsoft hat auch THQ mit "Dark Summit" eine Snowboard-Sim in der Mache

Virgin/Interplay

KAUM ÜBERSCHAUBAR ist die immense Produktpalette, die die Publishergruppe Virgin, Interplay und Titus für die nächste Konsolengeneration in petto hat. Der brillanteste Titel ist zweifelsohne "Baldur's Gate: Dark Alliance" auf PS2 – das D&D-Actionspiel setzt trotz Iso-Optik neue Grafikmaßstäbe. Mit dem Weltraum-Shooter "Star Trek Shattered Universe", dem skurrilen Actionspiel "Giants" und dem Survival-Horror-Titel "Run like Hell" wurden ebenfalls lauffähige Versionen potenzieller PS2-Hitkandidaten gezeigt. Die Zombiemetzelei "Hunter: The Reckoning" bedient zudem die Xbox mit einer gehörigen Portion blutiger Action. Schlussendlich warten bei dem Publisher mit "Robocop", "Top Gun" und "Lotus Challenge" interessante Lizenzen auf ihren PS2-Auftritt.



Gib ihnen Saures: "Run like Hell" lässt Euch nicht nur um Euer Leben rennen.

Vivendi Universal

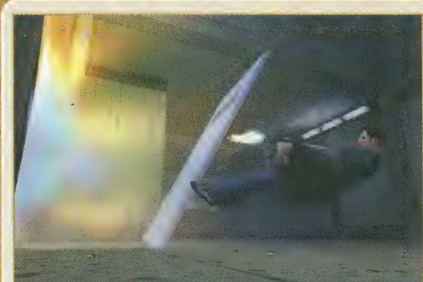
VIVENDI UNIVERSAL PUBLISHING

DER WICHTIGSTE TITEL des Firmenkonglomerats, dessen Spieleabteilung mächtige Marken wie Universal Interactive, Sierra oder Blizzard vorzuweisen hat, wurde nur hinter verschlossenen Türen gezeigt: Der erste Teil der "Lord of the Rings"-Saga erscheint exklusiv für die Xbox, in der frühen Version durfte der Spieler als Frodo in Third-Person-Perspektive bissige Dachse und böse Orks bekämpfen. Auf Knopfdruck ruft Ihr unter Mana-Verbrauch Eure Gefährten zu Hilfe. Das Action-RPG soll neben effektvoller Optik auch Feinheiten wie 16:9-Darstellung und 5.1-Dolby-Surround-Sound bieten. Ebenfalls bei Vivendi gab es eine sehr ansprechende "Half-Life"-Version zu sehen – allerdings nur auf PS2. Der spielbare Ego-Agententhriller "No one lives forever" enttäuschte dagegen in puncto Texturen sowie Bildrate maßlos. Witzigstes Produkt war "Jonny Drama" für die Xbox: Das in einem durchgedrehten Comicstil gehaltene Actionspiel lässt Euch in die Rolle eines Detektivs schlüpfen, mit dem Ihr Cartoon-Gegner niederballert oder hinters Steuer eines Wagens schlüpft.



Der Grafiktrend 2001: Auch Xbox-Detektiv "Jonny Drama" ist ein Cel-Shading-Charakter.

Take 2



Der PC-Hype-Titel "Max Payne" soll noch 2001 die PS2-Spieler beglücken

KEINE FRAGE: Take 2 hatte sowohl den coolsten Messestand, als auch die politisch unkorrektesten PS2-Produkte. Neben einer fortgeschrittenen Version von "GTA 3" stach besonders die 'Straßenkampf-Simulation' "State of Emergency" hervor. In dem 3D-Kampfspiel laufen mindestens 100 Polygonfiguren gleichzeitig durch Großstadtschluchten, Ihr beteiligt Euch an den Unruhen und knockt vorgegebene Zielpersonen mittels Fäusten, Füßen und diversen Waffen aus. Auch "Smuggler's Run 2" wird knackiger: In Krisengebieten schmuggelt Ihr in Eurem Buggy Waffen und legt Euch mit Militär und Guerilla an. Für die Xbox zeigte Take 2 das Rennspiel "4x4 Evo 2": Im Gegensatz zu den PS2- bzw. Dreamcast-Vorgängern sehen die Szenarien dank Detail- und Texturvielfalt nicht mehr so steril aus. Leider nur auf PC zeigte man den harten, an "Matrix"-Effekten reichen Shooter "Max Payne", der noch in diesem Jahr auf PS2 erscheinen soll.

Ubi-Soft



Ein Superheld kloppt sich durch: "Batman Vengeance" schwingt sich auf die PS2.

Ubi Soft

TROTZ GROßEN AUFTRITTS hielt sich die Spannung beim französischen Giganten in Grenzen. Ubi verlässt sich weiterhin auf Lizenzen und die Kinderzielgruppe: So kloppt sich der bekannte Fledermausheld in "Batman Vengeance" auf PS2 und Xbox in Third Person mit allerlei Comicbösewichten. Disney's "Tarzan" geht wiederum friedlicher zu Gange und hüpft, surft und schwingt sich durch den PS2-Dschungel. Mit "Rayman M" (PS2) wird die Erfolgsmarke weiter ausgeschlachtet, diesmal als Multiplayer-Minispielsammlung. Rollenspiel-Fans freuen sich schließlich über Game Arts' PS2-Umsetzung der RPG-Perle "Grandia 2".

INFOGRAMES







Rumble in the jungle: Als ob Ihr bei der hohen Luftfeuchtigkeit nicht schon genug ins Schwitzen kämt – bis zu 31 Feinde machen Euch das Überleben schwer.



Unreal Championship

Im Gegensatz zu PS2 und Dreamcast kommt die Xbox in den Genuss einer exklusiven "Unreal"-Episode. Die "Championship"-Variante, die vom kanadischen Team Digital Extremes entwickelt wird, bietet gewohnt blutige Multiplayer-Schlachten, allerdings auch jede Menge Neuerungen:



Hallo Kollegen: Außer beim Deathmatch dürft Ihr Euch natürlich auch in Teamvarianten wie 'Capture the flag' austoben.

So habt Ihr's mit etlichen frischen Charakteren und Waffen zu tun, auch einige innovative Mehrspieler-Modi sollen für langanhaltenden Spaß im Vierer-Splitscreen oder Internet sorgen. Bis zu 32 Leute dürfen sich in 30 verschiedenen Szenarien online bekämpfen, sogar Land- und Luftvehikel können genutzt werden. Die von uns angespielte Version war bereits netzwerkfähig und machte optisch wie technisch trotz des frühen Stadiums (die Veröffentlichung ist für Frühjahr 2002 geplant) einen hervorragenden Eindruck. Polygonreiche Kämpfer, hübsche Explosions- und Partikeleffekte und eine stabile Bildrate ließen während der Hetzjagd durch ein dichtes Dschungellevel Freude aufkommen. Für das fertige Spiel verspricht Digital Extremes noch mehr Augenschmaus: So will man Effekte wie vom Wind beeinflussten Rauch oder wabernden Nebel, der auf die Bewegungen der Charaktere reagiert, implementieren. Wie schon "Unreal Tournament" wird die Xbox-Neuauflage Solisten allerdings wenig bieten: Ein storybasiertes Einzelspielerszenario sucht Ihr auch auf der Microsoft-Konsole vergebens, statt menschlichen Gegnern schickt Ihr smarte Bots in die ewigen Jagdgründe.



Keine fade Texturierung mehr: Neben diversen Freiluftszenarien bekommt Ihr auch antike Stätten zu Gesicht – so Ihr Zeit zum Gucken habt.

BISLANG BESTES KONSOLEN-"UNREAL": Über Netzwerk bekämpfen sich bis zu 32 Mann gleichzeitig in 30 nagelneuen Arenen. Technisch bereits auf hohem Niveau.

RARE

Kameo: Elements of Power



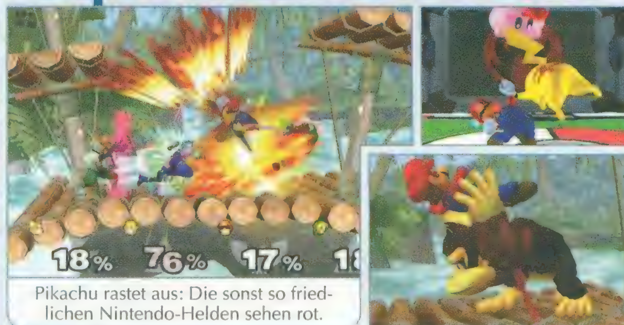
Kampfgetümmel: Kameo kann wahlweise mit ihren Monster-Freunden zu einer Einheit verschmelzen oder den Biestern lediglich Befehle erteilen.

Nintendos Elite-Programmierer Rare verstehen sich auf innovative Spielkonzepte: Entspechend ungewöhnlich mutet auch der nach "Star Fox Adventures" zweite Titel der Engländer für den Gamecube an. Ihr steuert das junge Mädchen Kameo, das auf einem fernen Monster-bevölkerten Planeten wohnt. Doch die knackige Amazone ist nicht auf sich allein gestellt: Bei ihren Streifzügen entführt Kameo mit Vorliebe hilflose Monsterbabys, um sie anschließend nach ihren Vorstellungen großzuziehen. Ob kampfstarker Riesenbulle oder flinke Flugechse – die gezähmten Biester stehen Euch mit ihren individuellen Fähigkeiten treu zur Seite. Mit den Viechern im Schlepptau erkundet Kameo die 3D-Weiten ihrer Heimat, stößt sie auf Feinde, schickt sie ihre mächtigen Freunde vor.

AUF PLANETENEXPEDITION MIT BIESTIGEN GEFÄHRTEN: Ungewöhnliches Aufzucht-Action-Abenteuer mit toller Optik und 60 verschiedenen Monsterarten – vielversprechend.

NINTENDO

Super Smash Bros. Meele



Pikachu rastet aus: Die sonst so friedlichen Nintendo-Helden sehen rot.

Zoff im Knuddel-Land: Den weltbekannten Charakteren aus dem Nintendo-Imperium hängt ihr 'Ach-wie-niedlich'-Image mal wieder zum Pixelhals heraus. Ein handfestes Prügelturnier soll die erhitzten Gemüter beruhigen. Wer den N64-Vorgänger gezockt hat, weiß, was ihn bei "Super Smash Bros. Melee" erwartet: In kunterbunten 3D-Arenen hauen sich Mario, Link, Fox McCloud und Ober-Pokémon Pikachu gegenseitig die Polygon-Rüben weich. Neu zur Kämpferriege hinzugestoßen sind u.a. "F-Zero"-Pilot Captain Falcon, "Metroid"-Amazone Samus oder der fast vergessene NES-Eskimo Ice Climber. Jeder Held besitzt dabei seine individuelle Special-Moves-Palette, beinahe 30 Defensiv- und Offensivwaffen sorgen zusätzlich für blaue Flecken. Erneut dürfen bis zu vier Spieler gleichzeitig antreten, in der neuen Turniervariante können gar 64 menschliche Recken den Besten unter sich ausmachen. Aber auch Solisten kommen auf ihre Kosten: In einem speziellen Einzelspieler-Modus legt Ihr die anrückenden Gegnerhorden gleich reihenweise auf die Matte – ganz wie in scrollenden Straßenprüglern.

NIMM DAS, MARIO! Rasante Multiplayer-Prügelei mit den sympathischen Nintendo-Charakteren. Dank effektgespickter Optik und zahllosen freizuspielenden Extras ein Riesenspaß.

MIDWAY

Legion: Legend of Excalibur



Zauberer, Ritter oder Kampfzwerg: Wie es einem Fantasy-Abenteuer gebührt, stehen Euch allerlei Charakter-Rassen und -Klassen zur Auswahl.

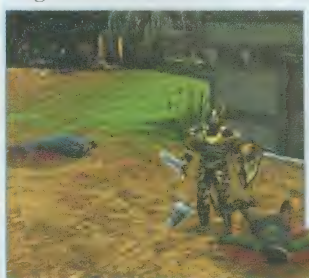
Ob als Film oder Videospiel – die weltberühmte Sage um König Artus, die Ritter der Tafelrunde und den heiligen Gral muss immer wieder als Inspirationsquell für Bildschirmunterhaltung herhalten. Bei "Legion: Legend of Excalibur" handelt es sich um das erste Projekt der US-stämmigen 7-Studios für Publisher Midway. Anfang letzten Jahres verließen Lewis Peterson und Eric Yeo Westwood ("Command & Conquer"), um mit 7-Studios ihre eigene Softwarefirma zu gründen. Und so – wen wundert's – präsentiert sich ihr Debüt "Legion" als vielverprechendes Fantasy-RPG mit starkem Strategie-Einschlag. Ihr schlüpft in die Rolle des Burgherren von Camelot: Allerdings gehören zu Euren Pflichten weniger wirtschaftliche Aufgaben wie das Ressourcen-Management der Feste. Das Hauptaugenmerk liegt auf der Kriegskunst: Einfache Soldaten und edle Ritter müssen ausgebildet werden, damit Ihr Eure Mauern vor feindlichen Übergriffen sichern, Spähtrupps in die Weiten des Landes schicken oder die Invasion in ein benachbartes Reich planen könnt. Insgesamt 14 Missionen mit zahlreichen Subquests sorgen für Abwechslung, unter anderem gilt es, die zwölf Ritter der Tafelrunde unter dem Banner Camelots zu vereinen. Hofmagier Merlin steht Euch dabei stets mit Rat und Tat zur Seite. Freunde mittelalterlichen Schlachtgetümmels dürften bei "Legion" diesen Herbst voll auf ihre Kosten kommen.



In den Schlachten steuert Ihr mal einzelne Krieger, mal ganze Truppen oder mittelalterliches Kriegsgerät.



Vielverprechend: "Legion" vermengt strategische Kriegsführung und actionreiche Fantasy-Gemetzel.



Training zahlt sich aus: Investiert ordentlich Gold in Ausbildung und Ausrüstung Eurer Mannen.



MIT KÖNIG ARTUS AUF BEUTEZUG: Interessante Mischung aus Echtzeit-Strategie und mittelalterlichem Rollenspiel – nicht nur für angehende Ritter der Tafelrunde reizvoll.

SEGA

Virtua Tennis 2



Aufschlag, Schmetterball, Hechtrolle: Dynamik ist die Stärke von "Virtua Tennis".



Darauf hatten Sport-Fans lange gewartet: Letztes Jahr präsentierte Sega mit "Virtua Tennis" den Tennis-Knaller schlechthin und setzte sich mit unerreichter Spieldynamik auf Platz Eins der Weltrangliste.

Ab Herbst steht der Nachfolger des Dreamcast-Hits ins Haus: Neben bekannten Racket-Schwingern wie Yevgeny Kafelnikov und Tommy Haas dürft Ihr in der Fortsetzung erstmals auch mit bekannten Tennis-Damen die Filzkugel über den Platz dreschen. Zur Wahl stehen u.a. Venus und Serena Williams, Lindsay Davenport, Mary Pierce sowie Arantxa Sanchez-Vicario. Wie im Vorgänger spielt Ihr mit Eurem Favoriten um Weltranglistenpunkte, im schnörkellosen 'Arcade'-Modus oder zwischendurch in der 'Exhibition'-Variante. Neben Einzel und Doppel dürft Ihr auch im Mixed-Doppel (Männlein und Weiblein gemischt) mit bis zu drei Freunden die gelbe Kugel malträtieren.

Die einfache Handhabung des ersten Teils blieb erhalten: Zwei Knöpfe und der Analog-Stick genügen – allerdings lassen sich Cross-Bälle nun deutlich leichter ausführen.

AUFGEBOHRTE FORTSETZUNG: Endlich dürft Ihr auch mit den Größen des Damen-Tennis die Filzkugel über den Platz hämmern und Euch an der überragenden Spieldynamik erfreuen.

NAMCO

Time Crisis 2



Erst ducken, dann zurückschießen: Lightgun-Action mit einem Hauch Taktik.



Während sich volljährige Spielhallenbesucher via Plastik-MG schon seit längerem durch "Crisis Zone" ballern, setzt Namco den mittlerweile drei Jahre alten zweiten "Time Crisis"-Automaten für Heimpistoleros um. Natürlich geben sich die Japaner nicht mit einer einfachen 1:1-Konvertierung zufrieden sondern peppen die bleihaltige Mixtur aus schnellen Feuersalven und flinker Deckungssuche mit neuen Leveln und zahlreichen Mini-Spielen auf. Auch die Optik wurde komplett überarbeitet: PS2-Fans dürfen sich an in Vergleich zur Originalversion hübscheren Texturen, aufwändigeren Polygon-Modellen und effektvolleren Explosionen erfreuen. Erfreulicherweise hat Namco diesmal an den Mehrspielermodus gedacht: Wahlweise per iLink oder im Splitscreen gehen zwei virtuelle Cops auf Terroristenjagd. Pünktlich zur Veröffentlichung steht auch die Guncon 2 in den Läden. Besitzer der PSone-Vorgängerknarre kommen um einen Neukauf aber herum: Mit der 'alten' Guncon wird bei "Time Crisis 2" nämlich genauso zielgenau geschossen.

KNALLHARTE FEUERGEFECHTE MIT TOLLER ZWEISPIELERUNTERSTÜTZUNG: RUNDUM AUFGEBOHRTE UMSETZUNG DES BLEIHALTIGEN LICHTPISTOLEN-AUTOMATEN.

ELECTRONIC ARTS

F1 2001



Witziges Detail: Eure Teamkollegen halten jede Runde die Anzeigetafeln mit akkuraten Daten in die Strecke.



Nach dem technisch ordentlichen, aber wenig innovativen 128-Bit-Debüt "F1 Championship 2000" will EA dieses Jahr etwas inspirierter an die hauseigene Formel1-Reihe herangehen – mit Erfolg, wie wir beim Spielen der PS2- bzw. Xbox-Version feststellen konnten. Zwar merkte man der etwas faden Grafik ihr Alpha-Stadium noch mächtig an (so waren z.B. Environment Mapping und individuelle Wagentexturen noch nicht implementiert), dafür lassen etliche hübsche Spielideen hoffen. Gerade bei den Modi wird kräftig aufgebohrt: Neben einem 'Quick Race' vergnügt Ihr Euch in simpler Arcade- oder knallharter Simulationsphysik bei einer mehrstufigen Grand-Prix-Variante. Damit Ihr Euch nicht gleich zu Anfang an die harten Brocken des Formel1-Zirkus wagt, müsst Ihr Euch sämtliche Optionen erarbeiten. So gibt's die gesamte Saison erst, wenn Ihr Euer Können an Einzelwochenenden unter Beweis gestellt habt. Am Ende der Karriereleiter steht der 'Domination-Modus', für dessen Bestehen (erster Platz in allen Rennen) Ihr mit einem – wie die Entwickler sagen – 'riesengroßen Secret' belohnt werdet. Auch die freie Wahl des Wetters oder das Zulassen von Pit-Stops müsst Ihr erspielen: Durch unzählige Einzelprüfungen lernt Ihr mit regennassem Asphalt oder der Boxencrew umzugehen, bei Erreichen einer Mindestleistung dürft Ihr in Folge im Bemani-Stil Reifen wechseln oder dynamischen Wetterwechsel zuschalten. "F1 2001" spielt sich bereits auf beiden Systemen flott, neben der atmosphärischen Helmkamera wird auch eine Ego-Modus mit Blick auf das Lenkrad geboten. Dafür müsst Ihr auf dampfplaudernde RTL-Moderatoren verzichten – während des Rennens hält Euch ein Boxenfunk auf dem Laufenden.





Zu schön, um wahr zu sein: In der frühen Version sehen die Replays noch nicht ganz so gut aus...

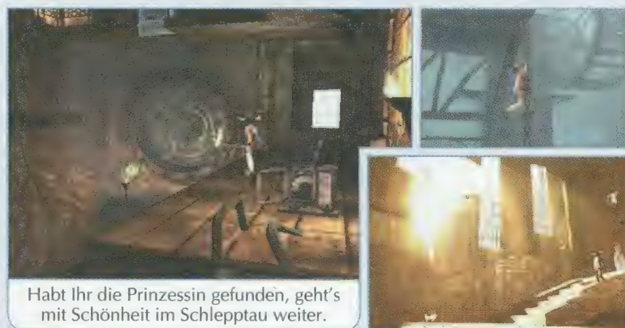


PS2-Spielgrafik: Der Monaco-Kurs erstrahlt bereits in Detailreichtum.

FORMEL1 MIT INNOVATIVEN IDEEN: Abseits vom gewohnten Grand-Prix-Zirkus bekommt Ihr jede Menge motivationsfördernde Modi – technisch noch nicht beurteilbar.

SONY

Ico



Habt Ihr die Prinzessin gefunden, geht's mit Schönheit im Schlepptau weiter.



In einem fernen Fantasyreich wird mit jeder neuen Generation ein Kind mit Hörnern am Kopf geboren. Die Hintergründe dieser mysteriösen Mutation sind nicht bekannt, die abergläubischen Bewohner des Landes glauben jedoch fest an das unheilvolle Wirken einer bösen Macht. Der Held von Sony Amerikas vielversprechendem Action-Adventure "Ico" ist einer dieser Sonderlinge. Von den verängstigten Bewohnern seines Heimatdorfs entführt und ins muffige Verlies einer verlassenen Burgruine gesperrt, hat der verstoßene Jüngling im Exil einen schicksalhaften Traum: Irgendwo in den Schlossmauern harrt eine entführte Prinzessin ihrer Rettung. Mit frischem Mut zieht der noch namenlose Held los. In "Ico" erwartet Euch eine riesige Welt mit idyllischen Wäldern, staubigen Wüstengebieten und verwinkelten Spukschlössern. Auf dem Weg durch die gigantischen Polygonbauten schlagt Ihr Euch via Kampfstock mit fiesen Monstern herum, springt behände über gähnende Felsschluchten oder löst Genre-typische Schalterrätsel. Vor allem die brillante Optik verspricht stimmungsvolle Abenteuerkost.

MIT HELDENMUT & KAMPFSTOCK: Nicht nur grafisch vielversprechendes Fantasy-Action-Adventure mit riesigen 3D-Welten, filigran animierten Figuren und ganz ohne Nippon-Einschlag.

ELECTRONIC ARTS

Sledstorm



In halsbrecherischem Tempo heizt Ihr durch frisch verschneite Wälder und Permafrost-Gebiete



Der PS2-Nachfolger der Skidoo-Raserei "Sledstorm" erscheint unter EAs Big-Label. Das bedeutet: Mehr Arcade, weniger Simulation. So heizt Ihr mit den Schneemobilen nicht nur mit Vollgas über hüglige Schneelandschaften, sondern führt zudem spektakuläre Tricks aus. Sei es der Sprung über einen gefällten Baum oder eine Reihe geparkter Wagen – selbst für die waghalsigsten Manöver habt Ihr genügend Power unterm Hintern. Die Kuvenfahrzeuge rasen mit atemberaubender Geschwindigkeit über Eis, Matsch und Pulverschnee. Das harte Verfolgerfeld ist allerdings nicht weniger PS-stark, weshalb es auf den Strecken allerlei Abkürzungen gibt, über die Ihr den Konkurrenten ein Schnippchen schlagt. Wie bei "SSX" füllt Ihr Eure Turboleiste durch Trick-Kombos bei den Sprüngen.

MOTORISIERTE PISTEN-ROWDYS: Unter dem Big-Label steht uns eine arcadelastige Schnee-Raserei ins Haus. Optik und Handhabung können sich ebenfalls sehen lassen.

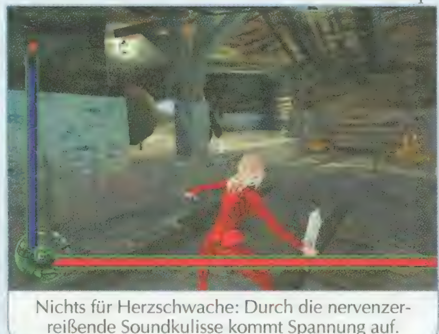
CRAVE


Abenteuer Großstadt: Schräge Mutanten und bleiche Zombies wanken durch die Straßen.


Die Waffen der Frauen: Je nach Erscheinungsform schlägt Amanda mit verschiedenen Todbringern auf die Dämonenbrut ein.

The Lost

Videospiele mit Gruselthematik stehen in der Gunst von Spielern und Herstellern nach wie vor ganz oben. Mit "The Lost" will Euch nun ein weiterer Schauertitel der Marke Survival-Horror das Fürchten lehren. Und Grund zum Zähneklappern hat Amanda, die Heldin des Crave-Abenteuers, allemal, verschlägt es die wehrhafte Schönheit doch gleich in die neun Vororte der Hölle. Los geht's in einer psychiatrischen Anstalt, später warten Geisterstadt und Unterwelt auf einen Besuch. Das besondere an "The Lost" ist, dass die weibliche Hauptfigur im Kampf gegen Zombies, Höllenhunde und Mutanten in vier verschiedene Erscheinungsformen morphen kann. In der Gestalt von Instinct, Corruption, Shadow oder Light stehen Euch eine Vielzahl unterschiedlichster Spezialfähigkeiten und Mordwerkzeuge zur Verfügung. Optisch machte die gezeigte Version mit kantigen Polygon-Figuren und ruckliger 3D-Echtzeitoptik noch einen recht unfertigen Eindruck, wesentlich überzeugender war da schon die schaurige Soundkulisse. Bei unserem Streifzug durch die leeren Gänge der Nervenheilansalt kam packende Psycho-Atmosphäre auf. Von irgendwo ertönt urplötzlich ein unheimliches Kettenrasseln, aus der Ferne dringen Euch die gequälten Schreie längst verstorbener Anstaltsinsassen ans Ohr – mit Kopfhörern ein wahrlich schauerliches Erlebnis. In Sachen Spannung kann es "The Lost" mit Genrehighlights wie "Alone in the Dark" durchaus aufnehmen.


Nichts für Herzschwache: Durch die nervenzerreißende Soundkulisse kommt Spannung auf.

DIE DURCH DIE HÖLLE GEHEN: Horror-Thriller mit packender Soundkulisse, aber noch magerer Optik. Metzelt als eine von vier Erscheinungsformen das Dämonenpack nieder.

SONY

Airblade


Criterion versucht's aufs Neue: "Trickstyle" auf PS2 heißt jetzt "Airblade".

Die gigantische Lawine von Nachahmern, die der überraschende Erfolg von Activisions "Tony Hawk Skateboarding" vor über zwei Jahren losgetreten hat, ist immer noch nicht abgeflacht. Mit "Airblade" schickt Entwickler Criterion eine weitere Funsport-Sim auf die Piste. Allerdings kann man den Engländern nur bedingt den Plagiatsvorwurf machen, gehörte deren letzte Hoverboard-Raserei "Trickstyle" doch zum Startaufgebot des Dreamcasts. Neue Konsole, neues Konzept – der Schwerpunkt von "Airblade" liegt nicht mehr auf pfeilschnellen Wettrennen, sondern auf einem ausgefeilten Tricksystem à la "Tony Hawk". Als Luftbrettfahrer macht Ihr dabei die Sraßen einer futuristischen Großstad unsicher, vollführt waghalsige Grinds, meterhohe Schanzensprünge und ärgert friedliche Passanten. Criterion legt dabei besonderen Wert auf die Interaktion mit der Umwelt: Radaubrüder kicken rücksichtlos Mülltonnen und ähnliches Innenstadtinventar aus dem Weg. Um möglichst viel Schwung für den nächsten Stunt zu bekommen, dürft Ihr Euch auch an vorbeibrausende Autos hängen.

"TONY HAWK" TRIFFT AUF "ZURÜCK IN DIE ZUKUNFT": Flotte Hoverboard-Flitzerei mit großer Trickauswahl, riesigen Arenen und aufwändiger Polygonoptik – nicht nur für Trendsportler.

ACTIVISION

Shaun Palmer's Pro Snowboarder


Grabs, Spins, Grinds – auch bei „Shaun Palmer" darf wieder mit jeder Menge Tricks kräftig gepunktet werden.

Activison dreht auf: Unter dem Trendsport-Label O2 bringen die Amis auch ein Snowboard-Spiel auf den Markt – und das selbstverständlich mit zugkräftiger Lizenz. Shaun Palmer ist einer der bekanntesten Snowboarder und darf neben neun anderen Original-Profis im Spiel gewählt werden. Wie bei den übrigen Genrebeiträgen von Activison geht Ihr im Karriere-Modus auf die Piste, um weitere Goodies freizuspielen. Dort brettert Ihr schwarze Abfahrten hinab, beweist Euch im 'Slope Style' oder geht in die Halfpipe. Nebenbei erledigt Ihr einige Aufgaben (z.B. Grinden an einem Häuserdach) und gelangt so in weitere Level. Ein Großteil der Kurse sind realen Skigebieten nachempfunden. So prescht Ihr z.B. im amerikanischen Wintersportdorado Aspen die Hänge hinab.

"TONY HAWK" AUF DEM SNOWBOARD: Activison bleibt seiner Mischung aus Trick-Feuerwerk und perfekter Handhabung treu. Professionelles Schneevergnügen.

E3 2001

TITEL	HERSTELLER	SYSTEM	ANMERKUNG	TERMIN
007 Agent im Kreuzfeuer	EA	PS2	Bericht in MAN!AC 7/2001	4. Quartal
18 Wheeler	Acclaim	PS2	Professionelle Konvertierung des Dreamcast-Truckers	3. Quartal
4x4 Evo 2	Take 2	Xbox	Optisch aufgebohrte Offroad-Raser-Fortsetzung	4. Quartal
Ace Combat 4	Namco	PS2	Bericht in MAN!AC 3/2001	2002
Age of Empires 2	Konami	PS2	PC-Strategie-Konvertierung mit Vierspieler-Modus	4. Quartal
Airblade	Criterion	PS2	Bericht in dieser MAN!AC	4. Quartal
Airforce Delta Storm	Konami	Xbox	Bericht in MAN!AC 7/2001	4. Quartal
Alien Front Online	Sega	DC	Bericht in MAN!AC 1/2001	2. Quartal
Aliens Colonial Marines	Fox Interactive	PS2	Grafisch eindrucksvoller Ego-Shooter nach Filmvorbild	4. Quartal
All Star Baseball 2002	Acclaim	PS2	Optisch unspektakuläres Bällschlagen mit MLB-Lizenz	2. Quartal
Alone in the Dark 4	Infogrames	PS2	Highres-Umsetzung des Horror-Highlights	2. Quartal
Amped: Freestyle Snoboarding	Microsoft	Xbox	Bericht in MAN!AC 5/2001	4. Quartal
Arc the Lad Collection	Working Design	PSone	Alle Teile der Nippon-RPG-Saga in einer Box	4. Quartal
Arctic Thunder	Midway	Xbox	Heimumsetzung des flotten Arcade-Schneemobilrennens	4. Quartal
Armada 2: Exodus	Metro3D	Xbox	SciFi-Rollenspiel mit Online-Unterstützung	4. Quartal
Atlantis: The lost Empire	Sony	PSone	3D-Action-Adventure zum neuesten Disney-Streifen	3. Quartal
ATV Offroad	Rainbow Studios	PS2	Test in dieser MAN!AC	2. Quartal
Azurik	Microsoft	Xbox	Bericht in MAN!AC 5/2001	4. Quartal
Baldur's Gate Dark Alliance	Interplay	PS2	Bericht in MAN!AC 5/2001	4. Quartal
Barbarian	Titus	PS2	Polygon-Beat'em-Up mit Fantasy-Recken	2002
Bass Strike	THQ	PS2	Petri Heil: Auf Angeltour im Wohnzimmer	3. Quartal
Batman DarkTomorrow	Kemco	NGC	Fledermaus-Abenteuer mit Story der DC-Comics	4. Quartal
Batman Vengeance	Ubi Soft	PS2, Xbox	Actionreicher Genre-Mix rund um die Comic-Fledermaus	3. Quartal
Bloodwake	Microsoft	Xbox	Schiff ahoi: 3D-Ballerorgie in Kanonenbooten	4. Quartal
Bloody Roar 3	Activision	PS2	Test in dieser MAN!AC	2. Quartal
Bomberman Online	Hudson	DC	Internet-Zündelei für bis zu zehn Spieler	3. Quartal
Breath of Fire 4	Capcom	PSone	Test in dieser MAN!AC	2. Quartal
Bruce Lee: Quest for the Dragon	Microsoft	Xbox	Lizenzierte Hongkong-Keilerei, entwickelt von Ronin	2002
Buffy the Vampire Slayer	Fox Interactive	PS2, Xbox	Third-Person Action-Adventure mit Teenie-Heldin	2002
Capcom vs. SNK 2	Capcom	PS2	44 Charaktere aus beiden Prügelwelten	3. Quartal
Cart Fury	Midway	PS2	Test in dieser MAN!AC	2. Quartal
Casper Spirit Dimensions	TDK	PS2	Actionreicher Fantasy-Shooter mit dem weißen Geist	4. Quartal
Cel Damage	EA	Xbox	Multiplayer-Autokampf im Cartoon-Stil	2002
Codename: K-Project	Sega	PS2	Seltsame abgedrehte Sound- und Farborgie	4. Quartal
Commandos 2	Eidos	PS2, DC	Bericht in MAN!AC 12/2000	3. Quartal
Conflict Zone	Ubi Soft	PS2, DC	Innovative militärische Echtzeit-Strategie	3. Quartal
Conflict: Desert Storm	SCi	Xbox	Action-Taktik: Mit einer Soldatentruppe gegen den Irak	2002
Cool Boarders 2001	Sony	PS2	128-Bit-Update der Traditionsserie	2. Quartal
COPS	Vivendi Universal	PS2, Xbox	Polizei-Sim nach der gleichnamigen US-TV-Show	2002
Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex	Vivendi Universal	PS2	Bericht in MAN!AC 7/2001	3. Quartal
Crazy Taxi 2	Sega	DC	Test in dieser MAN!AC	2. Quartal
Dance Dance Revolution	Konami	PSone	Bemani-Rhythmus-Gehampel auf Tanzmatte	2. Quartal
Dark Cloud	Sony	PS2	Bericht in MAN!AC 3/2001	3. Quartal
Dark Native Apostles	Hudson	PS2	Cel-Shading-Action-Adventure im Manga-Stil	2. Quartal
Dark Summit	THQ	Xbox	Trendy: Flotte Abfahrtsrennen auf dem Schneebrett	4. Quartal
Dave Mirra Freestyle BMX 2	Acclaim	PS2, Xbox	Next-Gen-BMX-Nachfolger mit Strecken- und Fahrereditor	3. Quartal
David Beckham Soccer	Rage	PSone	Lizenz-Gebolze mit dem englischen Leder-Adonis	4. Quartal
Dead or Alive 3	Tecmo	Xbox	Scharfe Bräute, harte Fäuste & brillante Optik	4. Quartal
Dead to Rights	Namco	PS2	Third-Person-Ballerei mit coolen Zeitlupeneffekten	4. Quartal
Deus Ex	Eidos	PS2	Warren Spectors atmosphärischer Ego-Shooter	4. Quartal
Devil May Cry	Capcom	PS2	Bericht in MAN!AC 6/2001	4. Quartal
Die 24 Stunden von Le Mans	Infogrames	PS2	Test in dieser MAN!AC	2. Quartal
Die Hard: Next Generation	Vivendi Universal	NGC	Auf Terroristenjagd mit John McLane	2002
Dino Crisis 3	Capcom	Xbox	Microsoft-exklusiver Nachfolger der Dino-Hatz	2002
Donkey Kong Racing	Rare	NGC	Knuddeliger Fun-Racer mit den Nintendo-Heroen	2002
Downforce	Titus	PS2	Rasanter Formel-1-Spaß ohne Sim-Ballast	4. Quartal
Drakan	Sony	PS2	Hochkarätiger PC-Flop mit schnuckliger Fantasy-Heldin	4. Quartal
Dropship	Sony	PS2	3D-Flugaction mit starkem Taktikeinschlag	4. Quartal


Drakan

TITEL	HERSTELLER	SYSTEM	ANMERKUNG	TERMIN
Duke Nukem Forever	Take 2	NGC	Der miese Macho kehrt zum Ego-Schlachtfest zurück	2002
Enclave	Conspiracy Games	Xbox	Zu viert durchs Fantasy-Action-Adventure-Land	2002
Ephemeral Fantasia	Konami	PS2	Rollenspiel mit Unterstützung des Gitarrencontrollers	2. Quartal
Eracer	Rage	Xbox	Spektakuläre Online-Mehrspieler-Raserei	2002
Escape from Monkey Island	Lucas Arts	PS2	Test in dieser MAN!AC	2. Quartal
ESPN International Winter Sports 2002	Konami	PS2, Xbox	Wettstreit in olympischen Winterdisziplinen	3. Quartal
ESPN National Hockey Night 2002	Konami	PS2, Xbox	Eishockey mit NHL- und NHLPA-Lizenzen	3. Quartal
ESPN NBA 2Night 2002	Konami	PS2, Xbox	Next-Gen-Fortsetzung der bekannten Basketball-Sim	3. Quartal
ESPN NFL Primetime 2002	Konami	PS2, Xbox	American Football mit offizieller Lizenz	3. Quartal
ESPN Winter X Games Snowboarding 2002	Konami	PS2, Xbox	Nachfolger der akkuraten Snowboard-Simulation	4. Quartal
ESPN X Games Skateboarding	Konami	PS2	Rollbrettspaß in San Francisco, LA und New York	3. Quartal
Eternal Darkness	Silicon Knights	NGC	Bericht in MAN!AC 7/2001	4. Quartal
Eve of Extinction	Eidos	PS2	Metzelorgie der "Sword of the Berzerk"-Macher Yukes	4. Quartal
Evil Twin	Ubi Soft	PS2, DC	Bericht in MAN!AC 7/2001	4. Quartal
EXO	Infogrames	PS2	SciFi-3D-Shooter in riesigen Stadtlandschaften	2002
Extreme G3	Acclaim	PS2	Bericht in MAN!AC 7/2001	3. Quartal
F1 2001	EA	PS2, Xbox	Bericht in dieser MAN!AC	3. Quartal
Fifa 2002	EA	PS2, PSone	Das jährliche Soccer-Update, jetzt für bis zu 8 Spieler	3. Quartal
Floigan Bros.	Sega	DC	Abgefahrenes Adventure mit witzigem Heldenduo	3. Quartal
Frequency	Sony	PS2	Ungewöhnliches Musikspiel mit spaciger Optik	4. Quartal
Frogger: The Great Quest	Konami	PS2	3D-Hüpferei mit Hasbros legendärem Arcade-Frosch	3. Quartal
Fuzion Frenzy	Microsoft	Xbox	Bericht in MAN!AC 5/2001	4. Quartal
Galleon	Interplay	Xbox	Bericht in MAN!AC 7/2001	4. Quartal
Giants	Interplay	PS2	Bizarre Mixtur aus Monster-Action und Strategie	3. Quartal
Gitaroo Man	Koei	PS2	Flippiges Musikspiel - mit der Gitarre gegen Aliens	3. Quartal
Gran Turismo 3	Sony	PS2	Das Sony-PS2-Produkt des Jahres	2. Quartal
Grand Theft Auto 3	Take 2	PS2	Bericht in MAN!AC 4/2001	3. Quartal
Grandia 2	Ubi Soft	PS2	Umsetzung des brillanten Dreamcast-Rollenspiels	3. Quartal
Great Valley Racing Adventure	TDK	PSone	Prähistorisch: Typischer Funracer mit den Spielberg-Dinos	2. Quartal
Gun Valkyrie	Sega	Xbox	Opulente 3D-Actionorgie in Arcade-Tradition	4. Quartal
H2Overdrive	Crave	PS2	Arcade-lastige Powerboat-Simulation	4. Quartal
Half-Life dt.	Vivendi Universal	PS2	Späte Umsetzung des PC-Ego-Shooter-Hits	3. Quartal
Halo	Microsoft	Xbox	Bericht in MAN!AC 5/2001	4. Quartal
Harry Potter und der Stein der Weisen	EA	PSone	Nettes Action-Adventure rund um den beliebten Zauberknirps	3. Quartal
Heavy Metal: Geomatrix	Capcom	DC	Simples Arena-Geprügel aus der Spielhalle	3. Quartal
Herdy Gerdy	Eidos	PS2	Bericht in MAN!AC 7/2001	3. Quartal
Hidden and Dangerous	Take 2	PSone	Taktische Kriegsführung in trüber Optik	3. Quartal
Hidden Invasion	Swing	PS2	Bericht in MAN!AC 5/2001	2. Quartal
Hotwheel Extreme Racing	THQ	PSone	Funracer mit den Matchbox-Spielzeugautos	3. Quartal
Hunter: The Reckoning	Interplay	Xbox	Blutige Third-Person-Zombiemetzelei	2002
Ico	Sony	PS2	Bericht in dieser MAN!AC	3. Quartal
Jak and Daxter	Naughty Dog	PS2	Bericht in MAN!AC 7/2001	4. Quartal
Jekyll & Hyde	Cryo	PS2	Robert Louis Stevensons Schauermär als Action-Adventure	4. Quartal
Jeremy Mc Grath's Supercross World	Acclaim	PS2, Xbox	Zweirad-Gehüpfe auf 25 In- und Outdoor-Kursen	4. Quartal
Jet Set Radio Future	Sega	Xbox	Optisch spektakulärer Nachfolger der Dreamcast-Skaterei	4. Quartal
Jetsprint MX	Funcom	Xbox	Feucht-fröhliche Schnellbootrennen, Xbox-exklusiv	2002
Jimmy White's Cueball World	Virgin	PS2	Snooker-Simulation mit LAN- und Online-Modi	3. Quartal
Jonny Drama	Vivendi Universal	Xbox	Comic-Agenten-Abenteuer mit Cel-Shade-Optik	4. Quartal
Jurassic Park 3: Survival	Vivendi Universal	PS2	Bissiges Action-Adventure zu Spielbergs Dino-Streifen	4. Quartal
Kameo: Elements of Power	Rare	NGC	Bericht in dieser MAN!AC	2002
Kessen 2	Koei	PS2	Bericht in MAN!AC 6/2001	3. Quartal
Kinetica	Sony	PS2	Futuristisches Rennspiel mit biomechanischen Bikes	4. Quartal
Klonoa 2 Lunatea's Veil	Namco	PS2	Bericht in MAN!AC 6/2001	4. Quartal
Legacy of Kain: Blood Omen 2	Eidos	PS2, Xbox	Bericht in MAN!AC 6/2001	4. Quartal
Legacy of Kain: Soul Reaver 2	Eidos	PS2	Bericht in MAN!AC 2/2001	3. Quartal
Legends of Wrestling	Acclaim	PS2, NGC	Choreographierte Ring-Keilerei mit Wrestling-Altstars	4. Quartal
Legion: The Legend of Excalibur	Midway	PS2	Bericht in dieser MAN!AC	4. Quartal
Lord of the Rings 1	Vivendi Universal	Xbox	Exklusives Action-Adventure nach Tolkiens Bestseller	2002
Lotus Challenge	Virgin	PS2, Xbox	Bericht in dieser MAN!AC	3. Quartal
Luigi's Mansion	Nintendo	NGC	Bericht in MAN!AC 7/2001	4. Quartal
Mad Dash Racing	Eidos	Xbox	Bericht in MAN!AC 7/2001	4. Quartal
Madden NFL 2002	EA	PS2, NGC, PSone	Rasensport für Raubeine mit Urgestein Madden	4. Quartal
Maelstrom	Virgin	PS2, Xbox	Futuristischer Ego-Shooter mit Adventure-Anleihen	4. Quartal
Mario Kart	Nintendo	NGC	Die 128-Bit-Rückkehr des brillanten Funracers	2002
Mat Hoffman's Pro BMX 2	Activision	PS2	Zweirad-Sim, jetzt mit Fahrer- und Streckeneditor	4. Quartal
Max Payne	Take 2	PS2	Beschlossen: Das PC-Highlight kommt für die Sony-Konsole	4. Quartal


Ephemeral Fantasia


ESPN Winter Sports


X Games Skateboarding


Floigan Brothers

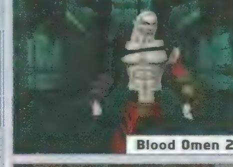

Frequency

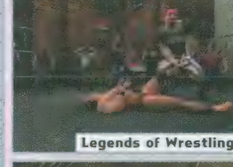

Frogger


Hunter: The Reckoning


Jonny Drama


Kinetica


Blood Omen 2

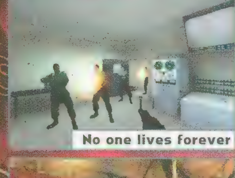

Legends of Wrestling


Maelstrom

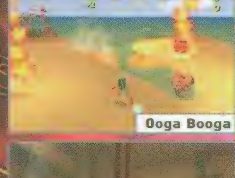

Motor Mayhem

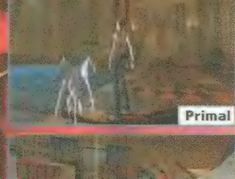

MX 2002


Nascar Heat


No one lives forever

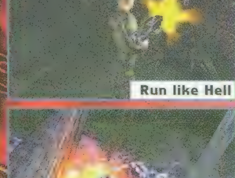

Oddworld

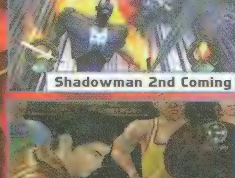

Ooga Booga


Primal


Robocop


Rubu Tribe


Run like Hell


Shadowman 2nd Coming


Shenmue 2

TITEL	HERSTELLER	SYSTEM	ANMERKUNG	TERMIN
Maximo Ghosts to Glory	Capcom	PS2	Bericht in MAN!AC 7/2001	4. Quartal
Mega Man X6	Capcom	PSone	Stehaufmännchen: Bitmap-Action mit dem NES-Veteranen	4. Quartal
Megarace	Cryo	PS2	Konsolen-Konvertierung des angegrauten Zukunftsrasers	4. Quartal
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty	Konami	PS2	Bericht in MAN!AC 4/2001	4. Quartal
Metroid Prime	Nintendo	NGC	Lang erwartet: SciFi-Kriegerin Samus kehrt zurück	2002
Mickey Mouse	Capcom	NGC	Disneys Kult-Nager als Jump'n'Run-Held	2002
Monkey Ball	Sega	NGC	Bericht in MAN!AC 7/2001	4. Quartal
Monsters Inc.	Disney Interactive	PSone, PS2	Kindliches 3D-Action-Adventure mit Knuddelbiestern	2002
Motocross Madness	Take 2	PSone	Noch ein Zweiradspiel, das die Welt nicht braucht	3. Quartal
Motor Mayhem	Infogrames	PS2	Bericht in MAN!AC 11/2000	4. Quartal
MX 2002	THQ	PS2	Ricky Carmichael macht den Sprung auf die PS2	2. Quartal
MXrider	Infogrames	PS2	Motocross-Spektakel mit hohem Schlammfaktor	4. Quartal
Nascar 2002	EA	PS2	US-Bolidenjagd mit Vierspielermodus	3. Quartal
Nascar Heat	Infogrames	Xbox	Flüssige Ami-Rennsport-Simulation mit Linkoption	4. Quartal
NBA Courtside 2002	Nintendo	NGC	Nachfolger der Basketball-Sim mit Kobe Bryant	4. Quartal
NBA Inside Drive 2002	Microsoft	Xbox	Bildschirmdribbelei von High Voltage Software	4. Quartal
NBA Street	EA	PS2	Test in dieser MAN!AC	2. Quartal
NCAA Football 2002	EA	PS2	College-Football mit 144 Teams	2. Quartal
New Legends	THQ	Xbox	Optisch mäßige Fließbandprügelei im alten China	4. Quartal
NFL Blitz 20-02	Midway	PS2, NGC, Xbox	Next-Generation-Fortführung der Football-Reihe	4. Quartal
NFL Fever 2002	Microsoft	Xbox	Bericht in MAN!AC 5/2001	4. Quartal
NFL Quarterback Club 2	Acclaim	PS2, NGC	Alle 31 NFL-Clubs und über 1500 Spieler	3. Quartal
NHL 2002	EA	PS2, Xbox	Holt den Stanley Cup in gewohnt hoher Qualität	3. Quartal
NHL Hitz 20-02	Midway	PS2, Xbox	Hockey-Simulation mit bis zu sechs vernetzten Spielern	4. Quartal
Nightcaster	Microsoft	Xbox	Bericht in MAN!AC 5/2001	4. Quartal
No one lives forever	Vivendi Universal	PS2	Bericht in MAN!AC 1/2001	4. Quartal
Oddworld Munch's Oddysee	Microsoft	Xbox	Bericht in MAN!AC 5/2001	4. Quartal
Okage: Shadow King	Sony	PS2	Ehemals "Devil & I", Bericht in MAN!AC 6/2001	3. Quartal
One Piece Mansion	Capcom	PSone	Lebensstrategie: Die "Sims" auf japanisch	3. Quartal
Onimusha Warlords	Capcom	PS2, Xbox	Den PS2-Test findet Ihr in dieser MAN!AC	2. Quartal
Oooga Booga	Sega	DC	Cartoon-Multiplayer-Taktik mit Online-Anbindung	3. Quartal
Outtrigger	Sega	DC	Test in dieser MAN!AC	2. Quartal
Pac Man World 2	Namco	PS2	Zweites 3D-Abenteuer des ollen Pillendrehers	4. Quartal
Phantasy Star Online	Sega	NGC	Bericht in MAN!AC 7/2001	2002
Phantasy Star Online Ver.2	Sega	DC	Bericht in MAN!AC 7/2001	2. Quartal
Pikmin	Nintendo	NGC	Bericht in MAN!AC 7/2001	4. Quartal
Pirates of Skull Cove	EA	Xbox	Bericht in MAN!AC 7/2001	2002
Police 911	Konami	PS2	Bericht in MAN!AC 7/2001	4. Quartal
Power Rangers: Time Force	THQ	PSone	Die Japano-Plastikhelden kämpfen wieder	3. Quartal
Primal	Sony	PS2	Das neueste Gruselabenteuer der "Medievil"-Entwickler	2002
Project Ego	Lionheart	Xbox	Bericht in dieser MAN!AC	2003
Project Gotham Racing	Microsoft	Xbox	Bericht in MAN!AC 5/2001	4. Quartal
Project: Eden	Eidos	PS2	Bericht in MAN!AC 3/2001	3. Quartal
Propeller Arena	Sega	DC	Luftig: Flugzeuggefechte zu sechst im Internet	3. Quartal
Pryzm: The Dark Unicorn	TDK	PS2	Fantasy Action-Adventure nach TV-Vorlage	4. Quartal
Race Nation	Eidos	Xbox	Xbox-exklusives Rennspiel von Core Design	2002
Rayman M	Ubi Soft	PS2, Xbox	Ubis Hüpf-Held im Mini-Spiele-Rausch	4. Quartal
Resident Evil: Code Veronica	Capcom	PS2, DC	Import-Test in MAN!AC 6/2001	2. Quartal
Robocop	Titus	PS2	Futuristischer Ego-Shooter mit dem Blechcop	4. Quartal
Rocket Power: Team Rocket Force	THQ	PSone	"Tony Hawk"-Klon für jüngere Semester	3. Quartal
Rubu Tribe	Interplay	PS2	Ungewöhnliche Action-Strategie-Mix in der Steinzeit	4. Quartal
Run like Hell	Interplay	PS2	Bericht in MAN!AC 2/2001	2. Quartal
Rune: Viking Warlord	Take 2	PS2	Bericht in dieser MAN!AC	2. Quartal
Saiyuki - Journey West	Koei	PSone	Rundenbasierte Iso-Strategie im Nippon-Look	4. Quartal
Salt Lake 2002	Eidos	PS2	Offizielle Versoftung der olympischen Winterspiele	4. Quartal
Scooby Doo and the Cyber Chase	THQ	PSone	Kindgerechtes Hüpfspiel mit dem Comic-Kläffer	3. Quartal
Sega Bass Fishing 2	Sega	DC	Trockener Angelspaß, jetzt auch zu zweit	3. Quartal
Sega Sports NBA 2K2	Sega	DC	Letzte Dreamcast-Körbejagd mit Lizenz	4. Quartal
Sega Sports NCAA College Football	Sega	DC	Rasenrempelei mit College-Teams für US-Zocker	4. Quartal
Sega Sports NFL 2K2	Sega	DC	Nachfolger zur Sega-eigenen Footballsimulation	4. Quartal
Sega Sports NHL 2K2	Sega	DC	Zumindest in den USA online-fähiges Eishockey	4. Quartal
Sega Sports World Series Baseball 2K2	Sega	DC	US-exklusive Baseball-Simulation	3. Quartal
Shadowman 2nd Coming	Acclaim	PS2	Bericht in MAN!AC 6/2001	3. Quartal
Shaun Palmer's Pro Snowboarder	Activision	PS2	Bericht in dieser MAN!AC	4. Quartal
Shenmue 2	Sega	DC	Bericht in MAN!AC 4/2001	3. Quartal

TITEL	HERSTELLER	SYSTEM	ANMERKUNG	TERMIN
Shrek	TDK	Xbox	3D-Abenteuer zum Computer-animierten Kinostreifen	4. Quartal
Silent Hill 2	Konami	PS2	Bericht in MAN!AC 6/2001	3. Quartal
Simpsons Road Rage	Fox Interactive	Xbox	Eat my Shorts: Fun-Racer a la "Crazy Taxi"	4. Quartal
Smuggler's Run 2	Take 2	PS2	Actionlastigerer Nachfolger der Buggy-Raserei	3. Quartal
Snoopy Unleashed	Sony	PS2	Minispielsammlung im Peanuts-Universum	4. Quartal
Socom: U.S. Navy Seals	Sony	PS2	Taktischer Ego-Krieg für Internet-Spieler	4. Quartal
Sonic Adventure 2	Sega	DC	Test in dieser MAN!AC	2. Quartal
Spider-Man - The Movie	Activision	PS2	Third-Person-Action zum kommenden Kino-Streifen	2002
Spider-Man 2: Enter Electro	Activision	PSone	Größerer Umfang und bessere Optik erfreuen Comic-Fans	4. Quartal
Splashdown	Infogrames	PS2	Bericht in dieser MAN!AC	3. Quartal
Sprintcar	Infogrames	PS2	Ami-Autosport auf matschigen Pisten	3. Quartal
Spy Hunter	Midway	PS2	Bericht in MAN!AC 7/2001	4. Quartal
SSX Tricky	EA	PS2	Noch unrealistischerer Nachfolger zum Snowboard-Hit	4. Quartal
Star Trek Shattered Universe	Interplay	PS2	Weltraum-Oper im "Colony Wars"-Stil	2002
Star Wars Obi-Wan	LucasArts	Xbox	Bericht in MAN!AC 7/2001	4. Quartal
Star Wars Racer Revenge	LucasArts	PS2	Aufgebohrte Umsetzung des Episode-1-Pod-Racers	4. Quartal
Star Wars Rogue Leader	Nintendo	NGC	Bericht in MAN!AC 7/2001	4. Quartal
Star Wars Starfighter Special Edition	Lucas Arts	Xbox	Konvertierung des PS2-Geballers ohne große Neuerungen	4. Quartal
Starfox Adventures	Rare	NGC	Bericht in MAN!AC 7/2001	4. Quartal
State of Emergency	Take 2	PS2	Knallhart: Straßenkampf in riesiger 3D-Stadt	2002
Stunt GP	Titus	PS2	Fast fertig: Team 17's Fernlenkauto-Raserei	2. Quartal
Stuntman	Infogrames	PS2	Bericht in MAN!AC 7/2001	2002
Super Smash Brothers Melee	Nintendo	NGC	Bericht in dieser MAN!AC	4. Quartal
Supercar Street Challenge	Activision	PS2	Activisions PS2-Rennspiel-Einstand mit Auto-Editor	3. Quartal
Syphon Filter 3	Sony	PSone	Bericht in MAN!AC 7/2001	4. Quartal
Tales of Eternia	Namco	PS2	Klassisches Bitmap-Rollenspiel	2002
Tarzan	Ubi Soft	PS2	Der Disney-Held hangelt, hüpft und surft im Dschungel	3. Quartal
Tenchu 3	Activision	PS2	Optisch beeindruckender Nachfolger der Ninja-Sim	4. Quartal
Test Drive	Infogrames	Xbox, PS2	Uraltserie: Auf PS2 dürftige, auf Xbox ansehnliche Raserei	4. Quartal
Test Drive Offroad – Wide Open	Infogrames	PS2	Optisch noch mäßige Querfeldein-Raserei	3. Quartal
Tetris Worlds	THQ	Xbox, PS2	Der Knobel-Klassiker für bis zu vier Spieler	4. Quartal
The Elder Scrolls 3: Morrowind	Bethesda Softworks	Xbox	Der RPG-Klassiker zum ersten Mal auf Konsole	4. Quartal
The Getaway	Sony	PS2	Bericht in MAN!AC 3/2001	2002
The Lost	Crave	PS2	Bericht in dieser MAN!AC	4. Quartal
The Mummy Returns	Vivendi Universal	PS2	Fortsetzung des grottigen Action-Adventures	3. Quartal
The Weakest Link	Activision	PSone	Ami- und UK-TV-Quiz für daheim	3. Quartal
This is Football 2002	Sony	PS2	Kicker-Sim mit offizieller FIFPro-Lizenz	4. Quartal
Thunderhawk: Operation Phoenix	Eidos	PS2	Bericht in MAN!AC 7/2001	3. Quartal
Time Crisis 2	Namco	PS2	Bericht in dieser MAN!AC	4. Quartal
Tom Clancy's Ghost Recon	Ubi Soft	Xbox	Taktischer Ego-Shooter nach Clancy-Roman	4. Quartal
Tony Hawk 2X	Activision	Xbox	Bericht in MAN!AC 7/2001	4. Quartal
Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	PS2, Xbox, PSone	Bericht in MAN!AC 7/2001	4. Quartal
Top Gun - Combat Zones	Titus	PS2	Hübsche Flugaction nach Tom-Cruise-Schmonzette	4. Quartal
Tribes 2	Vivendi Universal	PS2	Klasse SciFi-EgoShooter für feurige Mehrspielerrunden	4. Quartal
Triple Play Baseball	EA	PS2	Keulenschwingen mit 2001er-Spielplan	2. Quartal
Turok Evolution	Acclaim	NGC	Der Ego-Indianer bleibt Nintendo treu	2002
Twisted Metal Black	Sony	PS2	Endlich: Autokrieg mit flüssiger Optik	3. Quartal
Twisted Metal Small Brawl	Sony	PSone	PS-Ballerei mit ferngesteuerten Miniflitzern	4. Quartal
UFC: Tapout	Crave	Xbox	Brutales Arenageprügel mit UFC-Lizenz	4. Quartal
UFC: Throwdown	Crave	PS2	Käfiggekloppe für die ganz Harten	4. Quartal
Universal Studios Adventure	Kemco	NGC	"Theme Park"-Ableger in den Filmstudios	4. Quartal
Unreal Championship	Infogrames	Xbox	Bericht in dieser MAN!AC	2002
Vampire Night	Namco	PS2	Lichtpistolen-Spektakel mit "House of the Dead 2"-Flair	4. Quartal
Virtua Fighter 4	Sega	PS2	Muss die Naomi-2-Umsetzung Federn lassen?	4. Quartal
Virtua Striker 3	Sega	NGC	Umsetzung des Naomi-2-Arcade-Fußballs	2002
Virtua Tennis 2	Sega	DC	Bericht in dieser MAN!AC	3. Quartal
Warship Commander	Koei	PS2	Als Kriegsschiffkommandant auf Taktik-Fahrt	3. Quartal
Wave Rally	Eidos	PS2	Bericht in dieser MAN!AC	4. Quartal
Waverace Blue Storm	Nintendo	NGC	Bericht in dieser MAN!AC	4. Quartal
Who wants to be a Millionaire 3rd Edition	Sony	PSone	Trendausschlachtung: Neuauflage des virtuellen TV-Ratespiels	2. Quartal
Wipeout Fusion	Sony	PS2	Heißersehnter Future-Racer mit 45 Strecken	4. Quartal
Woody Woodpecker	Cryo	PS2	Comic-Action rund um den frechen Vogel	4. Quartal
World Rally Championship	Sony	PS2	Realistische Rally-Sim mit sensibler Steuerung	4. Quartal
World's scariest Police Chases	Activision	PSone	Test in dieser MAN!AC	2. Quartal
WWF Raw is Law	THQ	Xbox	Neue Konsole, alter Zirkus	4. Quartal
WWF Smackdown	THQ	PS2	Next-Generation-Fortsetzung des Bestsellers	3. Quartal
X-Men: Mutant Academy 2	Activision	PSone	Polygon-Prügelei mit sechs neuen Charakteren	3. Quartal
Yanya Caballista	Koei	PS2	Futuristische Skaterei mit Pad-Aufsatz	3. Quartal


Silent Scope 2


Smuggler's Run 2


Spider-Man 2


Stunt GP


Supercar Street Challenge


Test Drive Offroad


Tribes 2


Twisted Metal Black


Vampire Night


World Rally Championship


X-Men: Mutant Academy 2


Yanya Caballista

COMING NOW

USA

JULI

SYSTEM	TITEL	HERSTELLER/GENRE	D-RELEASE
PS	Final Fantasy Chronicles	Square Rollenspiel	Spiel erscheint nicht in Deutschland
PS	Lego Stunt Rally	Lego Rennspiel	Veröffentlichung in Deutschland realistisch
PS	IHRA Drag Racing	Bethesda Rennspiel	Spiel erscheint nicht in Deutschland
PS	Nicktoons Racing	Hasbro Rennspiel	Spiel wird in Deutschland erscheinen
DC	Dragon Riders: Chronicles of Pern	Ubi Soft Action-Adventure	Spiel wird in Deutschland erscheinen
DC	Outtrigger	Sega Actionspiel	Spiel wird in Deutschland erscheinen
DC	PBA Tour Bowling 2001	Bethesda Sportspiel	Spiel erscheint nicht in Deutschland
DC	Phantasy Star Online Ver. 2	Sega Rollenspiel	Spiel wird in Deutschland erscheinen
PS2	Armored Core 2: Another Age	Agetec Actionspiel	Veröffentlichung in Deutschland realistisch
PS2	Ephemeral Fantasia	Konami Rollenspiel	Spiel wird in Deutschland erscheinen
PS2	Klonoa 2: Lunatea's Veil	Namco Jump'n'Run	Spiel wird in Deutschland erscheinen
PS2	Rune: Viking Warlord	Take 2 Actionspiel	Spiel wird in Deutschland erscheinen

AUGUST

SYSTEM	TITEL	HERSTELLER/GENRE	D-RELEASE
PS	Hoshigami: Ruining Blue Earth	Atlus Strategiespiel	Spiel erscheint nicht in Deutschland
DC	Alien Front Online	Sega Actionspiel	Spiel wird in Deutschland erscheinen
DC	Floigan Brothers	Sega Action-Adventure	Veröffentlichung in Deutschland realistisch
DC	Ooga Booga	Sega Strategiespiel	Veröffentlichung in Deutschland realistisch
DC	World Series Baseball 2K2	Sega Sportspiel	Spiel erscheint nicht in Deutschland
PS2	18-Wheeler American Pro Trucker	Acclaim Rennspiel	Spiel wird in Deutschland erscheinen
PS2	Giants: Citizen Kabuto	Interplay Actionspiel	Spiel wird in Deutschland erscheinen
PS2	Okage: Shadow King	Sony Rollenspiel	Spiel wird in Deutschland erscheinen
PS2	Portal Runner	3DO Actionspiel	Spiel wird in Deutschland erscheinen
PS2	Paris-Dakar-Rally	Acclaim Rennspiel	Spiel wird in Deutschland erscheinen

Japan

JULI

SYSTEM	TITEL	HERSTELLER/GENRE	D-RELEASE
DC	Culdcept 2	Media Factory Adventure	Spiel erscheint nicht in Deutschland
DC	Heavy Metal Geomatrix	Capcom Actionspiel	Veröffentlichung in Deutschland realistisch
DC	Roommate Ryouko Inoue	Datam Simulation	Spiel erscheint nicht in Deutschland
DC	Shenmue USA	Sega Action-Adventure	Spiel erscheint nicht in Deutschland
DC	Super Puzzle Fighter 2X	Capcom Denkspiel	Veröffentlichung in Deutschland realistisch
PS2	City Crisis	Syscom Helikopter-Sim	Spiel wird in Deutschland erscheinen
PS2	Evergrace 2	From Software Rollenspiel	Veröffentlichung in Deutschland realistisch
PS2	Final Fantasy 10	Square Rollenspiel	Spiel wird in Deutschland erscheinen
PS2	Mosquito	Sony Simulation	Spiel erscheint nicht in Deutschland

AUGUST

SYSTEM	TITEL	HERSTELLER/GENRE	D-RELEASE
DC	Marie & Elie Atelier	Gust Rollenspiel	Spiel erscheint nicht in Deutschland
DC	Super Robot Wars Alpha	Banpresto Actionspiel	Spiel erscheint nicht in Deutschland
PS2	Jade Cocoon 2	Genki Rollenspiel	Veröffentlichung in Deutschland realistisch
PS2	Parappa the Rapper	Sony Musikspiel	Veröffentlichung in Deutschland realistisch

Spiel wird in Deutschland erscheinen
Veröffentlichung in Deutschland realistisch
Spiel erscheint nicht in Deutschland

Over Seas

Castlevania Chronicle



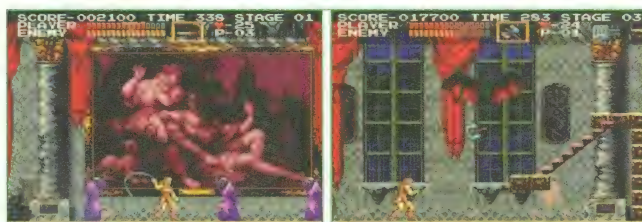
Wenn Simon seine Peitsche schwingt, der Drachenschädel schnell zerspringt: Ebenso knifflige wie phantasievolle Endgegner erwarten Euch am Ausgang jedes Levels.



Seit Mitte der Achtziger bürgt der Name 'Castlevania' für schaurig-schöne Jump'n'Run-Action in Perfektion. Ob PC-Engine, Super Nintendo oder Saturn – kaum eine Konsole blieb vom ewigen Kampf der heldenhaften Belmont-Sippschaft gegen Dracula, den Prinzen der Dunkelheit verschont. Für Oldie-Fans hat Konami nun einen ganz besonderen Leckerbissen parat: Auf dem Silberling "Castlevania Chronicle" befindet sich nämlich eine hierzulande fast gänzlich unbekannte Episode der Peitschenschlacht, in deren Genuss anno 1993 nur Besitzer des japanischen Sharp-Heimcomputers X68000 kamen.
Ur-Vampirjäger Simon Belmont höchstpersönlich stürmt den höllischen Heerscharen des berüchtigten Blutsaugers entgegen. Neben dem 1:1-umgesetzten 'Original'-Modus vergnügt Ihr Euch noch mit einer 'Arrange'-Variante. Bis auf neue Hintergrundmusiken, ein detaillierteres Heldensprite sowie den gemäßigteren Schwierigkeitsgrad gleichen sich beide Versionen jedoch wie ein Eckzahn dem anderen. Mit der knallenden Lederpeitsche haut sich Simon Level um Level durch das dämonenverseuchte Reich Draculas. Los geht die Hatz in Burghof und Eingangshalle, später stehen schummrige Kerker und schließlich die Privatgemächer des Erzfeindes auf dem Schlachtplan. Nützliche Extras wie Peitschenverstärker, Wurfaxt oder Weihwasser stecken traditionsgemäß in Kerzen. Außer Zombies, ruhelosen Geistern und schleimigen Fischdämonen zehren auch zahlreiche haarige Sprungeinlagen und wehrhafte Zwischengegner aus Draculas Leibgarde an Simons Energieleiste.



"Castlevania"-Tradition: Ob Stoppuhr, Bumerang oder Wurfmesser – jeder Extrawaffeneinsatz kostet Euch Herzcontainer.



Blasserer Held, besserer Sound: Die Musik der 'Original'-Variante passt besser zum Gruselambiente als der Techno-Sound des Updates.

Inhaltlich orientiert sich "Castlevania Chronicle" an der ersten NES-Episode. Keine fortlaufende Hintergrundstory, keinerlei Adventure-Einlagen – ein klarer Fall für alteingesessene Anhänger der Serie. Gegen gefeierte Zeitgenossen der Reihe wie "Dracula X" (PC Engine) oder "Super Castlevania 4" (SNES) zieht die X68000-Episode mit durchwachsener Musikuntermalung und unspektakulärem Level-Design den Kürzeren. Wer auf altmodische aber perfekt ausbalancierte Hüpf-Action mit gepfeffertem Schwierigkeitsgrad steht, darf dennoch bedenkenlos zugreifen. *cg*

Nippon-PC:

Ursprünglich erschien "Castlevania Chronicle" als exklusive Episode für den japanischen Heimcomputer X68000. Der 16-Bit-Rechner ging 1986 als direkter Konkurrent zu amerikanischen MS-DOS-Systemen an den Start. Bis zur Einstellung der Hardware-Produktion Mitte der 90er gingen etwa 120.000 Exemplare über fernöstliche Ladentische – außerhalb Japans erschien der X68000 nie. Trotz seiner ernsten Anwendungsmöglichkeiten fand Sharps 16-Bitter mit zahlreichen Hits wie "Final Fight", "Super Street Fighter 2" oder "Bomberman" vornehmlich als Spielmaschine auf Arcade-Niveau Beachtung .



Etwas leichter, aber immer noch schwer genug: Im 'Arrange'-Modus ziehen Euch die Monsterscharen weniger Energie ab.

Spielspaß **69%**

SYSTEM: PSone

HERSTELLER: Konami

D-RELEASE: nicht geplant

Für Retro-Freaks: Schlichte Umsetzung einer schwächeren "Castlevania"-Episode – ordentlich, aber leider ohne Extras.





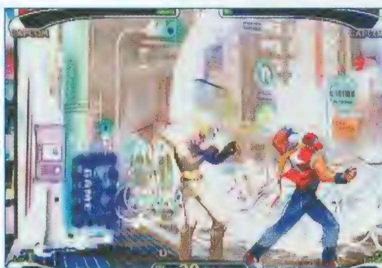
Capcom vs. SNK Millenium Fight 2000 Pro

Freispielfrust: Das erste "Capcom vs. SNK" platzte nur so vor Secrets. Einziges Problem: Um neue Kostüme, Kämpfer, Stages, Musik und anderen Schnickschnack wie eine Gleichstellungsoption aller Kämpfer zu bekommen, musste man fleißig zocken und die so verdienten Punkte für Extras eintauschen. Japaner konnten hier die Neo Geo Pocket-Variante des Spiels nutzen und per Link-Kabel das Punktekonto wachsen lassen. Westliche Importfans ohne Handheld durften mit Spielzeiten von über 100 Stunden rechnen, um alle Geheimnisse freizuschalten. Aber: In der PAL-Version wurde die Punktevergabe freundlicherweise angepasst.



Kurz vor dem Dreamcast-Ende spendiert Capcom treuen Fans ein weiteres Prügel-Update. Allerdings beschränken sich die Änderungen zum Vorgänger "Capcom vs. SNK" (Test in MAN!AC 11/2000) auf Kleinigkeiten: Der rosagewandete Dan unterstützt die Capcom-Fraktion, Thaiboxer Joe Higashi steigt für SNK mit an Bord. Die im Vorgänger mühsam freizuspielenden Extras sind diesmal von Anfang an wählbar, Ihr könnt also gleich mit Evil Ryu in den Ring treten oder klassischen Musikstücken aus alten Prügel-Episoden lauschen. Spielerisch bleibt alles beim alten, mit je zwei Tasten für Schlag und Tritt vermöbelt Ihr im Teamkampf die Gegner und schickt am Ende entweder Geese Howard oder Vega auf die Matte. Die Charaktere werden dabei in Leistungsklassen eingestuft, je nach Kampfstärke der Mitglieder besteht Eure Truppe aus maximal vier durchtrainierten Sportlern. Grafisch hat sich leider überhaupt nichts getan, immer noch verschrecken einige Charaktere mit Pixel-Optik und Sparanimationen. Trotzdem bleibt "Capcom vs. SNK" auch in der neuen Variante auf dem Prügelthron, Besitzer des Vorgängers sollten allerdings die Finger davon lassen, denn zwei zusätzliche Charaktere rechtfertigen kaum den Kauf eines ansonsten gleichen Spiels. *dm*





Volle Deckung: Terry Bogard holt zum Super-Special aus (oben), Taekwondo-Meister Kim tritt kräftig aus (links).

85%

SYSTEM	Dreamcast
HERSTELLER	Capcom
D-RELEASE	nicht bekannt

Mageres Update eines exzellenten 2D-Prüglers mit reichlich Charakteren, hübscher Optik und vielen Extras.

RUMBLE @ AB 12

Blast Lacrosse

Neugierige Lacrosse-Anhänger informieren sich auf der Homepage der National Lacrosse League NLL unter http://www.be-lax.com: An der Ostküste ist die Nischen-Sportart immerhin momentan so populär, dass die Liga sogar mit den Calgary Roughnecks um ein Team aufgestockt wird.





Acclaim wühlt für sein neues Spiel tief in der 'Sportarten, die so gut wie keiner kennt'-Kiste: Lacrosse wird praktisch nur in einigen nordamerikanischen Regionen gespielt, hält sich dort jedoch wacker – es gibt sogar eine gestandene Profiliga. Am ehesten ist der Sport mit Eishockey vergleichbar: Statt jedoch einen flachen Puck mit Schlägern über gefrorenes Wasser zu dreschen, sind Lacrosse-Spieler zu Fuß unterwegs und werfen sich den Ball mit Hilfe von Stöcken zu, an deren Ende ein kleines Fangnetz befestigt ist. Satte Checks gehören selbstverständlich zu einem zünftigen Match dazu. Im Gegensatz zu den Wintersport-Kollegen wird allerdings nicht rumgememmt – dicke Polsterungen gehören nicht zur Grundausstattung.
Aus diesen Vorgaben schusterte Acclaim ein schlichtes Action-Sportspiel zusammen, das kräftig an den wenig prickelnden PSone-Titel "Speedball 2100" erinnert: Ihr wetzt über den Rasen, haut Gegenspieler um und versucht in der Regel über einen One-Timer den Ball ins Tor zu wuchten. Dummerweise spielt Euch die abwechslungsarme Grafik dabei nicht selten einen Streich: Die grobschlächtigen Figuren und faden Texturen erschweren die Orientierung, so dass die Matches oft zu einem hektischen Gewusel verkommen. Dass dem Computergegner diese Mankos natürlich wenig Probleme machen, nagt zudem hartnäckig an der Motivation.
Wenigstens gibt sich der Kommentator launig und auch die verschiedenen Modi wie z.B. 'Sudden Death' (erstes Tor gewinnt) oder eine einfache Liga sorgen für ein Minimum an Abwechslung. Dennoch ist "Blast Lacrosse" außer für Hardcore-Fans uninteressant. *us*



Welcher Spieler gehört zu mir? Die Farben einiger Teams sind sich ausgesprochen ähnlich und sorgen so für Verwirrung.



Andere Ansichten: Unterschiedliche Kameraperspektiven gibt es nur bei Wiederholungen – im Spiel selber nicht.

43%

SYSTEM	PSone
HERSTELLER	Acclaim
D-RELEASE	nicht bekannt

Simples Arcade-Sportspiel ohne Tiefgang: Schwache Optik und hektischer Spielablauf langweilen nach wenigen Minuten.

RUMBLE AB 6

SO WERTEN DIE EXPERTEN

"Maskottchen für Microsoft"

Jeder große Konsolen-Hersteller hat seine Identifikationsfigur – sei es Nintendos Mario, Segas Sonic oder Sonys Crash. Welches Maskottchen würden die MAN!ACs dem Xbox-Imperium vorschlagen?



Begehrt, aber selten: Nur herausragende Titel mit einer Spielspaß-Wertung von 85% und mehr erhalten das Prädikat mit unserem strahlenden Maskottchen – dem Hardguy.



MARTIN SPIELT:
1. Kurukuru Kururin – Game Boy Advance
2. Conker's Bad Fur Day – Nintendo 64
3. Extermination – PS2

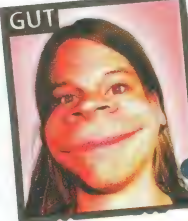
UND EMPFIEHLT... das McDonalds-Symbol, weil das große 'M' optimal zum Vielfraß Microsoft passt.

OLLI SPIELT:
1. Gran Turismo 3 – PS2
2. Virtua Tennis – Dreamcast
3. Sonic Adventure 2 – Dreamcast



UND EMPFIEHLT... Billy Boy, weil der kleine Latexkamerad genauso kindersicher ist wie Microsofts Spielekonsole.

COLIN SPIELT:
1. Castlevania – Game Boy Advance
2. Virtua Tennis – Dreamcast
3. Onimusha – PS2



UND EMPFIEHLT... Bilitis, weil stilvolle Weichzeichner-Optik und Highend-Technologie schon das N64 zum Erfolg geführt haben.

STEPHAN SPIELT:
1. Daytona USA 2001 – Dreamcast
2. Red Faction – PS2
3. Donkey Kong – Arcade



UND EMPFIEHLT... Billy Bumblebee, weil der Körperumfang einer schwarz-grün-gestreiften Hummel gut zum voluminösen Äußeren der Xbox passen würde.



Den besten und am sehnlichsten erwarteten Spielen spendieren wir einen mächtigen XXL-Test mit Zusatzinformationen. Auf mindestens drei Seiten wird der meist mit Prädikat versehene Titel vorgestellt. Dazu Tipps und Taktiken aus erster Hand, eine interessante Vergleichstabelle oder ein Interview.



ULRICH SPIELT:
1. NBA Street – PS2
2. CART Fury – PS2
3. Virtua Tennis – Dreamcast

UND EMPFIEHLT... einen Pinguin, weil von dieser Spezies speziell hartnäckige Microsoft-Verweigerer magisch angezogen werden.

DAVID SPIELT:
1. Red Faction – PS2
2. Harley Davidson – Arcade
3. Skies of Arcadia – Dreamcast



UND EMPFIEHLT... Patch Adams, weil der kleine Daten-Doktor sich um die regelmäßig benötigten 'Spielverbesserungs-Programme' kümmert.

SPIELSPASS: Die Spielspaß-Wertung fasst alle spielerischen und technischen Eindrücke zusammen: Aufbau der Levels, Steuerung, Abwechslungsreichtum, Atmosphäre, Komplexität. Kurz: Macht's Spaß? Unser Wertungssystem ist streng, aber fair. Ein durchschnittliches Spiel erhält z.B. 50%, eine 70er-Wertung stellt bereits eine Kaufempfehlung für Genre-Fans dar. Ab 80% wird ein Titel für jeden Spieler interessant, 90% und mehr erhalten nur Ausnahmespiele, bei denen einfach alles stimmt. Wichtig: Wir geben Wertungen nicht aus dem Bauch heraus, sondern vergleichen mit Konkurrenztiteln.

GRAFIK: Technische Realisation und künstlerische Ausarbeitung bestimmen die Grafikwertung. Ruckelt die 3D-Optik oder läuft's flüssig? Gibt's vermeidbare Grafikfehler wie Clipping oder Pop-Up? Sehen die Texturen alle gleich öde aus oder waren bei der Gestaltung talentierte Künstler am Werk? Kurz: Sieht's gut aus?

SOUND: Die Soundwertung wird durch Vielfalt, Originalität und Qualität von Musik, Sprachausgabe und Effekten beeinflusst. Unterstützt der Soundtrack die Atmosphäre? Ist die Geräuschkulisse passend? Waren professionelle deutsche Sprecher am Werk? Kurz: Hört sich's gut an?



ACTION: Ballern bis der Arzt kommt, Prügeln bis das Joypad qualmt – oder gemächliches Tastendrücken im Minutentakt? In fünf Stufen geben wir die Action/Geschicklichkeits-Intensität eines Spiels wieder.

STRATEGIE: Könnt Ihr Euren Wagen tunen, habt Ihr umfangreiche Taktikoptionen, ist jede Tür mit einem Puzzle verschlossen? Je mehr Ihr nachdenken müsst, um so höher ist der Strategieanteil.

PRÄSENTATION: Gibt's ein atmosphärisches Intro, aufwändige Zwischensequenzen und einen lohnenswerten Abspann? Ist die Benutzerführung angenehm einfach, die Ladezeit erfreulich kurz? Passt die Musikuntermalung? Kurz: Stimmt das 'Drumherum'?

MULTIPLAYER: Umfang und Qualität der Mehrspieler-Modi bestimmen die Multiplayer-Wertung. Dürfen mehrere Spieler gleichzeitig ran? Ist die Steuerung Gelegenheitsspieler-kompatibel? Offenbart ein Spiel erst mit mehreren Spielern seine wahre Pracht, gibt's bis zu fünf Punkte.

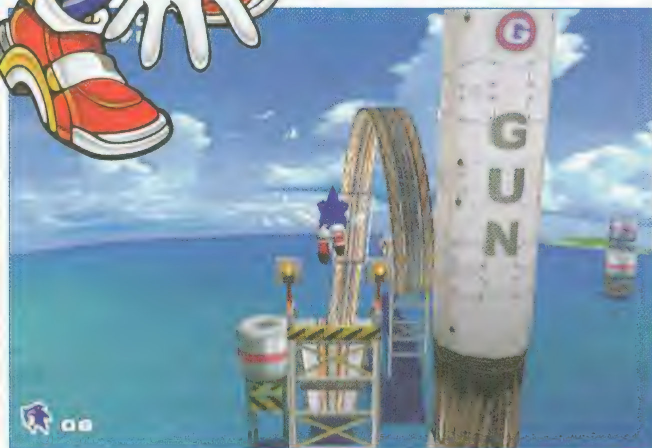
ABWERTUNG: **Obwohl wir unsere Spielspaßwertungen als 'absolut' verstehen (ein 90%-Spiel ist auch in fünf Jahren noch einen Ausflug wert), gibt es Titel, die im Lauf der Zeit an Reiz verlieren. Die rasende Folge der Sportspiel-Updates („FIFA", „NHL" & Co.) und die schnelle Entwicklung im 3D-Bereich führen zu Abwertungen, die im Rahmen des Nachfolger-Tests bzw. innerhalb eines Vergleichskastens wiedergegeben werden.**

① Dolby-Surround-Akustik
② Online-Fähigkeit (nur Dreamcast)
③ 60-Hertz-Modus
④ Anzahl der CDs, DVDs bzw. Umfang des Moduls
⑤ Anzahl der Spieler, die gleichzeitig antreten können
⑥ Gespeichert wird auf Memory-Card bzw. VM, auf einer modulinternen Batterie oder ganz simpel durch ein Passwort
⑦ RAM-Pak-Unterstützung (nur N64)
⑧ Analog-Controller- bzw. Lenkrad- oder Maus-Unterstützung
⑨ Rumble-Unterstützung
⑩ Bildschirmtexte und/oder Sprachausgabe sind deutsch
⑪ MAN!AC-Altersempfehlung – berücksichtigt werden Thematik und Komplexität



ENTWICKLER: SONIC TEAM, JAPAN (WWW.SONICTEAM.COM)

Sonic Adventure 2



Looping voraus! Rennigel Sonic trotzt dank Schallgeschwindigkeit den Gesetzen der Schwerkraft.



Tails legt mit seinem zweibeinigen Kampfroboter die Polygon-Umgebung in Schutt und Asche. Mit der 'Lock-on'-Funktion nehmt Ihr mehrere Ziele ins Visier.

Engel oder Teufel:

In "Sonic Adventure 2" dürft Ihr wieder der Chao-Zucht frönen. Neben dem bekannten Chao-Rennen und dem VM-Abenteuer, zieht Ihr die kleinen Wesen in einem speziellen Garten auf – mit Streicheleinheiten oder Hieben, Futter, Tieren als Gesellschaft und Substanzen, die ihre Persönlichkeit beeinflussen.



Der schnellste Igel der Welt rüstet sich zum dritten PAL-Auftritt auf dem Dreamcast: Nach "Sonic Adventure" und dem langatmigen Party-Spiel "Sonic Shuffle" ist in "Sonic Adventure 2" wieder der kompromisslose Action angesagt.

Gut oder Böse

Sonics größter Widersacher Dr. Eggman (alias Dr. Robotnik) droht erneut, die Welt zu unterjochen: Auf der Suche nach der ultimativen Superwaffe stößt der irre Wissenschaftler in einer geheimen Militärbasis auf Shadow – ein schwarzes Ebenbild des blauen Igel-Helden. Die beiden Bösewichte schließen einen verhängnisvollen Pakt und machen sich zur stillgelegten Raumstation ARK auf. Dort schlummert eine gigantische Kanone, die die Erde in ihre Einzelteile sprengen kann. Sonic und seine tierischen Freunde Tails & Knuckles bekommen von dem teuflischen Plan Wind und machen sich auf, die Welt ein weiteres Mal zu retten.

Bis hierhin gibt's noch keinen großen Unterschied zu früheren "Sonic"-Abenteuern. Doch nachdem Ihr Euch im Hauptmenü für den 'Story'-Mode entschieden habt, steht Ihr vor der Qual der Wahl: Entweder schlagt Ihr Euch auf die Seite der Guten ('Hero'-Geschichte) und zockt das Abenteuer mit Sonic, Knuckles & Tails, oder Ihr schlüpft in die Rolle von Dr. Eggman, Shadow & Rouge und stürzt die Erde als Bösewicht in der 'Dark'-Geschichte ins Verderben. Je nach Storystrang erlebt Ihr nicht nur eine andere Sicht des Abenteuers, vielmehr absolviert Ihr völlig andere Level, die sich nur thematisch (z.B. 'Wüste' oder 'Dschungel') ähneln. Mit welchem Charakter Ihr in den nächsten Abschnitt startet, ist fix vorgegeben: So beginnt Ihr auf Seiten der Helden mit der Flucht von Sonic quer durch eine Stadt, geht anschließend mit Knuckles auf Entdeckungsreise in einem riesigen Canyon und befreit Sonic im dritten Level mit Tails' Kampfroboter aus einem Polizeigefängnis.



Die unterschiedlichen Fähigkeiten der Charaktere sind im Laufe des Spiels von elementarer Bedeutung: Sonic und Shadow flitzen mit Schallgeschwindigkeit durch die 3D-Landschaften, zertrümmern auf Knopfdruck herumstehende Kisten, erledigen mit einer 'Homing'-Attacke gezielt Feinde, grinden an Geländern entlang und folgen mit einem 'Light Dash' einer Kette aus Goldringen. Tails und Dr. Eggman sitzen in ihren zweibeinigen Kampfrobotern und schweben auf Knopfdruck über Abgründe, zerstören Container mit der

AUCH BEIM ZWEITEN DREAMCAST-"SONIC" GILT: Wer auf such- und rätsellastige Hüpfereien wie "Mario 64" oder "Banjo-Tooie" steht, wird mit Segas Maskottchen weniger Freude haben. Pfeilschnelle Höchstgeschwindigkeitsabschnitte wechseln sich mit bombastischen Action-Einlagen ab – zur Ruhe kommt Ihr nur bei Knuckles' bzw. Rouges Schatzsuche. Dank der sinnvoll in die Story eingebundenen Charaktere und deren unterschiedlichen spielerischen Ansätzen wird Euch im Gegensatz zum Vorgänger wesentlich mehr Abwechslung geboten. Die Krönung des Jump'n'Run-Ereignisses ist die nahezu perfekte Optik: Solch detaillierte und vielseitige Texturen gab's noch in keinem Videospiel zu bestaunen. Im Bereich unkomplizierter aber spektakulär inszenierter Hüpfspiel-Action stellt "Sonic Adventure 2" klar die Referenz dar – ein Pflichtkauf.



Colin Gäbel

JOYPAD BELEGUNG





In den Zweispieler-Modi treten die korrespondierenden Charaktere der guten und der bösen Seite gegeneinander an


Über den Wolken: Knuckles kann auf Knopfdruck langsam zu Boden schweben. So erreicht Ihr kinderleicht entfernte Plattformen.


Mit der 'Homing'-Attacke überwindet Ihr größere Distanzen, indem Ihr von einem Feind zum nächsten hüpft.


In jedem Level verstecken sich zahlreiche kleine Tiere. Sammelt Ihr alle, werdet Ihr mit einem Extra-Leben belohnt.

eingebauten Kanone oder nehmen dank 'Lock-on'-Funktion mehrere Feinde auf einmal ins Visier. Knuckles und Fledermausdame Rouge fühlen sich schließlich beim Gleitflug pudelwohl, klettern dank kräftiger Krallen mühelos an Mauern empor, tauchen auf Knopfdruck unter Wasser oder graben sich in den Untergrund und zerlegen Kisten dank stahlharter Fäuste in ihre Einzelteile.

Schnelligkeit & Style

Die Spezial-Fähigkeiten der Charaktere gilt es, in den riesigen Leveln geschickt einzusetzen. Je nach Abschnitt und Spielfigur müsst Ihr meist simple Aufgaben meistern: Sonic und Shadow spurten mit ihren flinken Beinen in einem Affentempo in Richtung Ziel. Was in der Endabrechnung zählt, ist die vergangene Zeit und der Stil, mit dem Ihr durch die 3D-Landschaften flitzt. Erledigt Ihr mehrere Feinde hintereinander mit einer 'Homing'-Attacke, kassiert Ihr Combo-Punkte, folgt Ihr einer Spur aus Goldringen gekonnt mit einem 'Light Dash' und besiegt Ihr den dicken Zwischengegner ohne Energieverlust, so ist Euch ein gutes Rating sicher.

Bei Tails und Dr. Eggman ist Schnelligkeit ebenfalls ein wichtiger Faktor. Da die beiden Charaktere in ihrem Mech durch die Gegend stapfen, ist der Spielablauf weniger rasant. Vielmehr kommt es auf gut getimte Sprünge mit dem tonnenschweren Koloss und effektives Vernichten der Gegner mit Hilfe der Aufschaltfunktion an. In späteren Stufen müsst Ihr darüber hinaus zielgenau von Plateaus nach unten schweben.

Weniger Action, mehr Adventure lautet die Devise bei Knuckles und Rouge. Beide Darsteller bezeichnen sich selbst als ausgezeichnete Schatzjäger – und das dürfen sie bei jedem Auftritt unter Beweis stellen. Auf der Suche nach den drei Teilen eines Chaos-Emeralds müsst Ihr ein Auge auf den am unteren Bildschirmrand eingeblendeten Juwelenscanner werfen. Befindet Ihr Euch in der Nähe eines Bruchstücks, beginnt das Gerät in regelmäßigen Abstän-




Och, sind sie nicht süß? In der Chao-Welt dürft Ihr die gleichnamigen Wesen züchten und mit Streicheleinheiten verwöhnen.



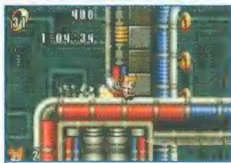
Damit Eure Schützlinge nicht dumm bleiben, geht's ab in den Kindergarten. Dort erhaltet Ihr Tipps und die Chao Schulstunden.


"Sonic Adventure 2" stellt zurzeit die systemübergreifende Referenz in puncto Texturqualität und -quantität dar – das müssen die kommenden Next-Generation-Konsolen erstmal überbieten!

***"Sonic" für die Hosentasche:** Der schnellste Igel der Welt darf nach zwei Auftritten auf Segas Game Gear ("Sonic the Hedgehog" sowie "Sonic Drift") und dem Neo-Geo-Pocket-Color-Abenteuer "Sonic Pocket Adventure" nun auch für Nintendos Game Boy Advance laufen. "Sonic Advance" verspricht pfeilschnelle Optik, vier spielbare Charaktere und einen Mehrspieler-Modus.*







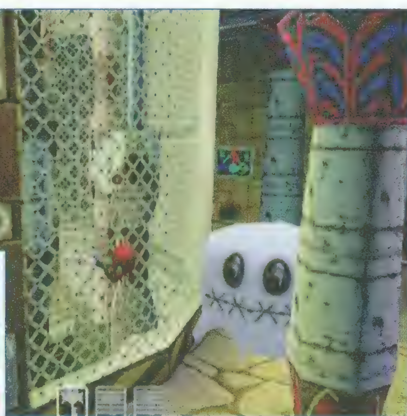
Erste "Sonic Advance"-Videos versprechen High-Speed-Action im Taschenformat.



Dank eingebauter Schanzen erreicht Ihr beim Asphalt-Boarding zahlreiche Extras



Verkehrte "Sonic"-Welt: Tails' Stadtausflug wird von Polizeimechs und angreifenden Kampfflugzeugen gestört.



Skurril: Knuckles trifft in Ägypten auf Gespenster und eine gigantische Maschine.

den zu ticken – je weiter Ihr an dem guten Stück dran seid, umso heftiger schlägt der Scanner aus. Während einige Teile gut sichtbar auf Säulen thronen oder hinter Felsen auf einen neuen Besitzer warten, sind andere gut in Wänden oder im Boden versteckt. Glücklicherweise verfügen sowohl Knuckles als auch Rouge über entsprechende Grabfähigkeiten und buddeln auf Knopfdruck das Juwel aus. Habt Ihr die drei verborgenen Teile in einem Level gefunden, folgt der nächste Abschnitt.

Für weitere Abwechslung sorgt je ein 'Kart-Rennen' auf Seiten der Guten und der Bösen. Hier müsst Ihr innerhalb eines Zeitlimits beispielsweise drei Checkpoints erreichen und zum Schluss das Auto des Präsidenten einholen.

Wer das Abenteuer durchgezockt hat, darf die einzelnen Level im Hauptmenü auch bequem einzeln anwählen und nach weiteren Geheimnissen durchforsten. Selbiges gilt für die zahlreichen Bosskämpfe: Nach erfolgreichem Abschluss eines Storystrangs, dürft Ihr nochmals einzeln gegen die Obermotze antreten und Eure Kampftaktik verfeinern.

Zweispieler- und Züchter-Freuden



Neben den Solo-Modi bietet "Sonic Adventure 2" auch diverse Mehrspieler-Varianten: Habt Ihr die beiden Seiten durchgezockt, dann dürft Ihr das 'Kart-Rennen' auch zu zweit absolvieren. Darüber hinaus findet Ihr im '2-Spieler'-Menü den Punkt 'Action'. Hier habt Ihr die Wahl zwischen drei verschiedenen Kategorien: Im 'Rennen' treten Sonic und Shadow zum Laufduell an, beim 'Schießen' beharken sich Tails und Dr. Eggman mit ihren Mechs und beim 'Jagen' hetzen Knuckles und Rouge den Chaos Emeralds hinterher. Im 'Chao-Rennen' dürfen schließlich bis zu acht Spieler ihre gezüchteten Wesen gegeneinander antreten lassen.

Apropos Chao: Bevor Ihr die Tierchen pflegen könnt, müsst Ihr in den Leveln den Schlüssel zum Chao-Garten finden. *os*

HERSTELLER	Spielspaß 89%	ACTION
Sega		STRATEGIE
SYSTEM		PRÄSENTATION
Dreamcast		MULTIPLAYER
ZIRKA-PREIS		
100 Mark		
GRAFIK 93%	SOUND 86%	

Jump'n'Run-Sequel mit fantastischer Optik: Mehr Abwechslung und größerer Umfang sorgen für langanhaltenden Spielspaß.

GRAFIK-OVERKILL: Seht Ihr "Sonic Adventure 2" zum ersten Mal, dann fällt Euch garantiert die Kinnlade runter. Bestach der Vorgänger schon mit brillanter Optik, so legt der zweite Teil in allen Bereichen noch eins drauf: Superschnelles Scrolling, fantastische, teils fotorealistische Texturen und eine großartige Weitsicht zeigen, was im Dreamcast steckt. Nur gelegentlich trüben Pop-Ups und vereinzelte Ruckler den erstklassigen Eindruck. Doch auch der Rest hat gegenüber dem eineinhalb Jahre alten Vorgänger zugelegt: Deutlich mehr Level, die Möglichkeit, als Mitglied der Heldentruppe oder auf Seiten der Bösewichte zu kämpfen, ein akzeptabler Zweispieler-Modus sowie eine erweiterte Chao-Zucht freuen nicht nur Sonic-Fans. Allerdings vergällt die störrische Kamera mit ungünstigen Einstellungen des Öfteren den Spielspaß.



Oliver Schultes



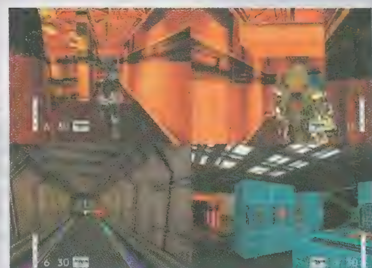
Habt Ihr im Abenteuer-Modus die Kart-Rennen freigespielt, dürft Ihr sogar zu zweit über die verschlungenen Pisten brettern.



Der Traum aller "Sonic"-Fans: Mit Dr. Eggman und seinem Kampfroboter dringt Ihr in eine geheime Militärbasis ein – Zutritt verschafft Ihr Euch mit Waffengewalt.

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant. Der Vorgänger wird hiermit auf 87% Spielspaß abgewertet.

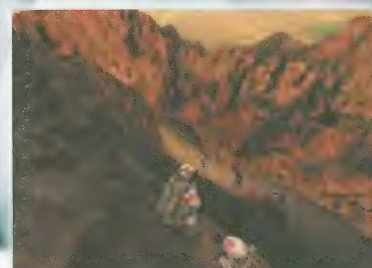
- 4-SPIELER-DEATHMATCH
- NEUE HIGH-TECH-WAFFEN UND -AUSRÜSTUNG
- 10 NEUE ELITEKÄMPFER
- SCHARFSCHÜTZENMODUS







Tom Clancy's RAINBOW SIX™ ROGUE SPEAR™



JETZT AUF DREAMCAST!



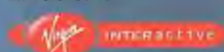
+ Mission Pack: URBAN OPERATIONS







im Vertrieb von:



www.swing-games.com

ENTWICKLER: Team 17, England (www.team17.com)

Stunt GP



Kreuz und quer: Die "Stunt GP"-Strecken sind ausgefallen gestaltet. Brücken wie diese gehören noch zu den normalsten Ausbauten.



Krönung für Stuntfahrer: Der tückische Looping benötigt volles Tempo, sonst landet Ihr unsanft am Boden.



Nett: In den Zeitrennen werdet Ihr von den Ghostcars Eurer beiden besten Zeiten begleitet.

Team 17

begann 1990 als Projekt einiger Amiga-Freaks: Titel wie "Project X", "Superfrog" und insbesondere die zahlreichen Auflagen des SciFi-Gauntlet-Verschnitts "Alien Breed" waren besonders in Großbritannien erfolgreich. Der weltweite Durchbruch auf allen Systemen gelang 1995 mit dem legendären "Worms": Das einfache Spielprinzip ist auch heute noch ein Mehrspieler-Hit, im jüngsten Ableger "Worms World Party" (79% in MAN!AC 5/2001) treten nun auch Konsolenkrieger im Internet gegeneinander an.

Komm her, du Wurm: "Worms World Party" auf dem Dreamcast unterstützt Online-Kriege.



Während im Zuge des Dreamcast-Abschieds reihenweise Originaltitel und Umsetzungen gar nicht mehr erscheinen, verblüfft ein längst verschollen geglaubtes Spiel durch sein plötzliches Auftauchen: "Stunt GP" von Team 17 hat sich klammheimlich in die heimatlichen Software-Regale geschlichen.

Ihr übernehmt die Kontrolle kleiner Spielzeugflitzer, die über spektakuläre Rennbahnen flitzen: Die 24 Kurse in acht Szenarien wie Lagerhalle, Sandstrand, japanischer Garten oder Tiefgarage sind nicht nur mit scharfen Kurven und wagemutigen Sprüngen gespickt, sondern protzen auch mit Loopings oder senkrechten Passagen – wer nicht schnell genug unterwegs ist, wird ein Opfer der Schwerkraft. Um gegen die fünf Gegner zu bestehen, setzt Ihr deshalb einen Turboschub ein, der jedoch Energie kostet. Dies zehrt ebenso an Eurer Batterie wie Rempler und Unfälle – regelmäßig Auffrischung ist also angesagt, was durch Boxenstopps oder mit Hilfe von Stunts geschieht: An Rampen und Sprüngen könnt Ihr auf Knopfdruck Rollen und Dreher ausführen, was bei erfolgreicher Landung mit neuer Energie belohnt wird. Außerdem bringen die Tricks ebenso wie normale Hüpfer 'Flugmeilen': Für den Rennausgang sind diese zwar nicht entscheidend, doch Euer Kontostand wird damit zusätzlich aufgebohrt. Seid Ihr in der Meisterschaft unterwegs, leistet Ihr Euch von den Zählern neue Fahrzeugteile oder gar frische Autos: Diese unterscheiden sich in den Kategorien Leistung, Bodenhaftung und Stunttauglichkeit. Je nach Streckenprofil sind entweder schnelle Flitzer oder robuste Allradvehikel von Vorteil.

Die meisten Strecken spielt Ihr im Arcade-Modus frei. Hier braucht Ihr jeweils eine Mindestplatzierung, um einen Kurs der nächsten Kategorie wählen zu können. Alternativ tretet Ihr zu Zeitrennen an oder wagt Euch in den Stuntwettbewerb: Dabei braust Ihr ähnlich wie Skateboarder durch einen leeren Pool und nutzt die Kanten zu punkteträchtigen Tricksprüngen. Spielt Ihr gegen Freunde, finden bis zu vier mutige Raser vor dem Bildschirm Platz und versuchen sich entweder an einem freundschaftlichen Rennen oder einer Meisterschaft nach eigenen Vorgaben. *us*

EIN GUTER TIPP ZU BEGINN: Ignoriert unbedingt die 60-Hertz-Option! So erfreulich diese normalerweise auch ist, "Stunt GP" kommt bei der höheren Frequenz furchtbar ins Ruckeln – in 50 Hertz bleibt die Grafik flüssig. Bis auf diesen Patzer gibt's an der Grafiktechnik nichts auszusetzen, auch wenn einigen Szenarien und Automodellen etwas mehr Liebe zum Detail nicht geschadet hätte. Skurril ist die Tatsache, dass im Splitscreen der Bildausschnitt für jeden Spieler immer gleich groß ist, womit bei zwei Teilnehmern der halbe Bildschirm schwarz bleibt. Die Spielmodi wiederum sind abwechslungsreich, in der Arcade-Variante stellenweise aber nervig, da sich manche Kurse ständig wiederholen. Die Ausführung der Stunts bringt Spaß in die Raserei, wieso Ihr aber Rollen und Dreher nicht wie z.B. bei "Rumble Racing" kombinieren dürft, bleibt ein Rätsel. Dass die Kamera zudem bei Sprüngen grundsätzlich herauszoomt, ist ein schnell nervig werdendes Gimmick – zum Glück bleibt das Geschehen dabei einigermaßen übersichtlich. Unterm Strich bietet "Stunt GP" aber trotz dieser Merkwürdigkeiten genug Substanz, um für Dreamcast-Raser eine interessante Alternative zu sein.



Ulrich Steppberger



Ob Stunt-Modus (oben) oder Mehrspieler-Duelle zu zweit (rechts oben) und zu viert (rechts): Für Abwechslung ist gesorgt.

HERSTELLER: Eon

SYSTEM: Dreamcast

ZIRKA-PREIS: 60 Mark

GRAFIK: 71% | SOUND: 65%

Spielspaß **73%**



ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

Umfangreiches Modellautorennen mit Stunteinlagen, aber kleinen Macken bei Tricksystem und Kameraführung.

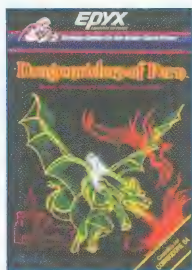


ANDERE VERSIONEN

Eine Umsetzung für die PS2 ist in Arbeit.

ENTWICKLER: Ubi soft, England (www.ubisoft.de)

Dragonriders: Chronicles of Pern



Ubis "Dragonriders" ist nicht der erste Versoftungsversuch von Anne McCaffreys populärem Fantasy-Zyklus. Anno 1983 veröffentlichte der damalige Sportspielspezialist Epyx („Summer Games“) eine ungewöhnliche Mixtur aus Action und Strategie für diverse Heimcomputer. Im textbasierten Taktikteil musstet Ihr durch Verhandlungsgeschick Allianzen mit anderen Reichen Perns gründen, im Action-Part galt es, auf dem Rücken eines Drachens kleine Geschicklichkeitstests zu meistern.

Früher Genre-Mix: Epyx' "Dragonriders"-Versoftung für Atari 800 (oben) und C64.



Oft unübersichtlich: Die Kamera richtet sich automatisch aus, Nachjustieren ist verboten.



Hilfreich: Der grüne Minidrache markiert jede Interaktionsmöglichkeit wie z.B. ein Gespräch.



Wortlastiges Abenteuer: Sämtliche Dialoge sind englisch synchronisiert, deutsch untertitelt und leider nicht abbrechbar.



Die ferne Fantasywelt Pern wird alle paar Jahrhunderte von einer geheimnisvollen Macht bedroht. Durch eine ungünstige Gestirnkonstellation nähert sich zu dieser Zeit der 'Red Star' der Umlaufbahn des von Menschen bewohnten Planeten. Das Schlimme daran: Auf dem Stern haust eine feindselige Macht namens Thread, die nichts weiter als die Zerstörung Perns im Sinn hat. Schutz vor dieser Bedrohung bietet seit Urzeiten die Gilde der Drachenreiter. Im Gegenzug für Speis und Trank beschützen die Helden der Lüfte Dörfer und Städte. Allerdings kann nicht jeder dahergelaufene Pern-Bewohner ein Drachenherrchen werden. Schlüpft eins der schuppigen Fabeltiere, hält man eine große Zeremonie ab, in der sich die junge Echse selbst einen würdigen Reiter aussucht. Alle Jubeljahre wird zudem ein goldenes Ei ausgebrütet, dessen Inhalt später das neue Oberhaupt der Drachenreiter tragen wird. Auf der Suche nach geeigneten Kandidaten für diesen Posten durchstreifen die Biest-Piloten dann die Weiten Perns.

In der Dreamcast-Umsetzung der bekannten Fantasy-Bücher schlüpft Ihr in die Rolle des jungen Drachenreiters D'Khor. In klassischer Third-Person-Action-Adventure-Manier steuert Ihr Euren Helden durch mittelalterliche Festungen, finstere Grotten und weitläufige Steppen. Dabei stehen allerdings nicht die obligatorischen Monsterduelle im Vordergund, sondern das Lösen unzähliger Aufgaben: Mal müsst Ihr den verschollenen Sohn eines Freundes aus einer Erzmine befreien, mal werdet Ihr für profane Botengänge durchs Land geschickt. Für jede Gefälligkeit erhält D'Khor Ansehens- oder Wissenspunkte. Erreicht Ihr einen höheren Charakter-Level, werden Euch anspruchsvollere Aufgaben zugetragen. Steht Ihr ausnahmsweise mal einem Monster gegenüber, visiert Ihr es auf Knopfdruck an, weicht durch Sidesteps aus oder führt einen raschen Dolchstoß. Auch für erlegte Bestien gibt's Punkte. Hinzugewonnene Stärke macht sich aber nicht nur bei weiteren Duellen positiv bemerkbar: Zunächst legt D'Khor bloß eingerostete Hebel um, später verschiebt er mühelos zentnerschwere Felsbrocken. Euren Drachen benötigt Ihr nur als Reittier: Wollt Ihr entlegene Orte besuchen, pfeift Ihr das Vieh herbei und werdet nach einer selbstablaufenden Sequenz an der Ziellokalität abgesetzt. *cg*

WIRKLICH SCHADE, MIT EIN BISSCHEN MEHR FEINTUNING hätte Ubis Versoftung von Anne McCaffreys Fantasywerk das Zeug zum Hit gehabt. Ein fesselnde, tiefgründige Geschichte abseits üblicher Genre-Klischees sowie die große Spielwelt mit zahlreichen Geheimnissen und Mini-Aufgaben motivieren immer wieder zu einem virtuellen Ausflug nach Pern. Zahlreiche größere und kleinere Macken gehen jedoch nach einiger Zeit gehörig auf die Nerven: Die automatische, nicht manuell justierbare Kamera sorgt mehr als einmal für Orientierungslosigkeit, die undynamischen Kämpfe sind einfach nur enttäuschend. Dazu gesellen sich ellenlange Ladezeiten und Dutzende nicht abbrechbare Zwischensequenzen. Für Anhänger der Buchvorlage sind die Dreamcast-Drachenreiter aber zu empfehlen, ebenso für Fantasy-Fans mit ausreichend Sitzfleisch.



Colin Gäbel

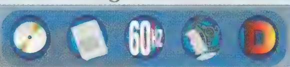
Spielspaß **65%**

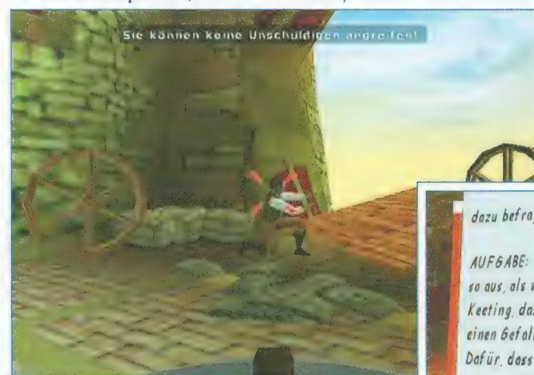
HERSTELLER: Ubi Soft
SYSTEM: Dreamcast
ZIRKA-PREIS: 100 Mark
GRAFIK: 67% SOUND: 70%

ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER



Unterhaltsames Action-Adventure mit spannender Story – leider vermiesen einige Macken den Heldenalltag.







dazu befragen.

AUFGABE: Es sieht so aus, als wolle Tom Keeting, dass ich ihm einen Gefallen tue. Dafür, dass er N'eth vergeben hat, soll ich ihn später besuchen

-31-

und jetzt ihm einen Gefallen tun.

Ich darf nicht vergessen, Tom nachher in den Küchen zu besuchen. So schlecht gelaunt, wie er immer ist, vergiftet

-32-

Anständiger Held: Armbrust-Übungen auf Zivilisten sind tabu (oben). Karte und Tagebuch dienen als unverzichtbare Hilfsmittel.

ANDERE VERSIONEN
Eine PC-Umsetzung ist in Arbeit, weitere Konvertierungen sind zurzeit nicht geplant.

Die 24 Stunden von Le Mans

Du brauchst mehr als 24 Stunden um dich davon zu erholen.

MOTOR OIL



INFOGRAMES

www.de.infogrames.com

Auch du kannst zur Motorsport-Legende werden!

1- Die Vorbereitung: Wähle aus 70 offiziellen Fahrzeugen, darunter 30 Wagen von Le Mans 2000. Studiere die zwölf realitätsgetreuen Strecken genau - auch die sagenumwobene Strecke von Le Mans.

2- Der Wettkampf: Leg dir eine kluge Strategie zurecht, plane taktische Boxenstopps (3D-Animationen) und stelle die Fahrzeuge situationsgerecht ein. Messe dich mit den Besten der Besten (Multiplayer zwei Spieler).

3- Der Kick für Helden: 24 Stunden durchhalten - den ganzen Tag und die ganze Nacht.

www.lemans-game.com



ENTWICKLER: MIDWAY, USA (WWW.MIDWAY.COM)

CART Fury



Unter sieben Brücken musst Du fahren: Der 'Skyway'-Kurs innerhalb einer gewaltigen Baustelle ist optisch beeindruckend.



Mittendrin statt nur dabei:Die Cockpit-Perspektive ist schwer zu spielen, bietet aber schicke Bilder bei Karambolagen.



Während in Europa die Formel 1 nahezu die gesamte Aufmerksamkeit der Motorsport-Fans gepachtet hat, erfreut sich in Nordamerika die CART-Serie der größeren Popularität. Die pfeilschnellen Boliden heizen dort nicht nur über kurvenreiche Standard-Rennstrecken, sondern auch auf High-Speed-Ovalen: Geschwindigkeiten weit jenseits der 350 Stundenkilometer lassen dabei sogar Schumi blass aussehen.

In Midways "CART Fury" steigt Ihr selbst in einen solchen Flitzer, statt einer komplexen Simulation erwartet Euch jedoch eine lupenreine Arcade-Raserei. Drückt den Gasfuß voll durch und seid nicht zimperlich: Rammt Ihr einen Kontrahenten in die Bande, überschlägt es diesen spektakulär, während allerlei Karosserieteile durch die Gegend fliegen – wenige Sekunden später geht es wieder normal weiter. Eure Gegner sind natürlich keine willigen Opfer, sondern setzen sich durchaus zur Wehr. Gebt also acht, dass es Euch nicht selbst erwischt. Jedes Fahrzeug ist zudem mit einem Turbo ausgestattet: Auf Knopfdruck flitzt das Vehikel ab wie eine Rakete.



Treffer, versenkt: Ein Volltreffer mit der Rakete erhellt in diesem Minispiel die nächtliche Hessenmetropole Frankfurt.

Leider ist der Vorrat an High-Speed-Kraftstoff nur begrenzt und wird erst zur nächsten Runde wieder aufgefüllt. Unterbietet Ihr eine Richtzeit, winkt sogar der 'Super-Boost', der Euch mit brennenden Reifen besonders viel Tempo verleiht.

Zehn echte CART-Fahrer stehen ebenso zur Wahl wie 18 (teilweise erst freizuspielende) Strecken: Sieben davon sind realen Vorbildern nachempfunden, auf den anderen tummelt Ihr Euch u.a. im nächtlichen Frankfurt oder gar auf dem Mond. Neben Einzelrennen oder einer kompletten Saison im Arcade-Modus versucht Ihr Euch an der Simulation. Hier habt Ihr Einfluss auf das Wagentuning, zudem laufen die Rennen ohne Turboeinsatz realistischer ab. Ein halbes Dutzend Minispiele rundet das Angebot ab: In friedlichen Varianten geht Ihr auf die Jagd nach der Bestzeit oder folgt so gut wie möglich einer Ideallinie auf dem Asphalt. Rabiatere Modi fordern dagegen den Rowdy in Euch: Demoliert die Gegner durch fiese Rempeleien oder jagt sie mit einer Rakete in die Luft. Fein: Alle Spielmodi stehen im Splitscreen bei voller Gegnerzahl für Zweispieler-Duelle zur Verfügung. *us*



Feuer frei: Wenn Ihr mit dem 'Super-Boost' loslegt, brennt der Asphalt und die Kontrahenten schauen in die Röhre.

Und wo ist Verona? Auf dem Filmplakat wird das Feldbusch-Wunder jedenfalls nicht erwähnt.

Auch im Kino

sind die rasanten US-Boliden demnächst zu bewundern: Sylvester Stallone wählte das Rennfahrermilieu für sein neues Großprojekt "Driven". Als Köder für Schumiland ist Til Schweiger mit dabei, der als Superfahrer Beau Brandenburg den deutschen Erzrivalen des Filmhelden gibt. Genutzt hat's allerdings wohl wenig, der allgemeine Tenor der US-Kritik läst Böses ahnen: 'Rocky auf Rädern, nur schlecht'. Dafür sind die Lizenzrechte für die unvermeidlichen interaktiven Versionen bereits vergeben: bam! Entertainment wird Ende des Jahres PS2- und GBA-Fassungen des Spiels zum Film veröffentlichen.

"Driven" für PS2 wird neben einer Arcade- und Sim-Variante auch einen Story-Modus enthalten

"HYDRO THUNDER" OHNE WASSER? In der Tat ähnelt "CART Fury" dem Vorbild teilweise frappierend: Die actionlastige Raserei leiht sich die putzige Boost-Idee ebenso wie den arg hohen Schwierigkeitsgrad. Auf späteren Kursen braucht Ihr häufig neben nahezu perfekten Fahrkünsten und der Kenntnis jeder Abkürzung eine gute Portion Glück, um den Sieg zu ergattern. Schade, denn an sich ist die neue "Thunder"-Variante wirklich gelungen: Die zusätzlichen Spielmodi sorgen ebenso für Dauermotivation wie die vielen verschiedenen Rennstrecken und die erspielbaren Extras. Die rasend schnelle und flüssige Grafik lässt zudem den Konkurrenten "Rumble Racing" im Staub stehen – besonders der Splitscreen beeindruckt. Letztlich ist "CART Fury" dennoch fast ausschließlich ein Fall für frustgestählte Raser.

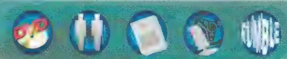


Ulrich Steppberger



HERSTELLER	Midway
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	120 Mark
GRAFIK	85%
SOUND	57%
Spielspaß	72%
ACTION	
STRATEGIE	
PRÄSENTATION	
MULTIPLAYER	

Rasante und optisch feine Arcade-Raserei: Auf Dauer ein bisschen eintönig und vor allem sehr frustig.





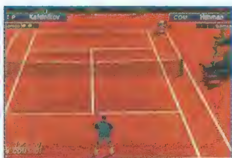

Erfreulich für gesellige Raser: Im Splitscreen seid Ihr zu zweit ohne spürbare Einschränkungen unterwegs.

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant.

ENTWICKLER: Hitmaker, Japan (www.hitmaker.co.jp)

Crazy Taxi 2

Der Name ist Programm:
Hitmaker waren früher auch unter dem Namen AM3 bekannt. Damals vorwiegend als Automatenentwickler aktiv, zeichneten sie für Sega-Klassiker wie "Sega Rally", "Manx TT" oder "The Lost World" verantwortlich. In der letzten Zeit werkelte die rund 120 Mann starke Firma als eine der letzten Bastionen an hochklassigem Dreamcast-Futter: Neben dem zwecks Stressabbau in der Redaktion eingesetzten "Virtua Tennis" stammt z.B. der in der letzten Ausgabe getestete Lightgun-Shooter "Confidential Mission" aus der Hitmaker-Schmiede.





Egal ob Sport oder Action: Hitmaker-Titel halten meist, was sie versprechen.



Nicht mal auf Brücken sind die Fußgänger sicher: Slash kennt keine Rücksicht.



Da fliegen die Funken: Echte Taxifahrer scheuen keine Konfrontationen mit Lastern.



Hot-D wundert sich: Wieso macht sich ausgerechnet das Mimen-Duo im Stadtpark so lautstark bemerkbar?



San Francisco ist out: In der hügeligen Großstadt an der Westküste der USA traut sich seit letztem Jahr kein Mensch mehr vor die Haustür – das wildgewordene "Crazy Taxi"-Quartett hat dafür gesorgt. Nachwuchs-Chauffeure sehen also in die Röhre und müssen für sich ein neues Betätigungsfeld finden: Was liegt da näher, als es gleich im größtmöglichen Umsatzbringer New York zu versuchen?

Das Sega-Team Hitmaker versetzt Euch in der eigens für den Dreamcast entwickelten Fortsetzung "Crazy Taxi 2" in die gigantische Ostküsten-Metropole. Die altgedienten Lenkradveteranen wie B.D. Joe und Gena sind jedoch (zu Beginn) nicht mit von der Partie, dafür steht ein neues Fahrerquartett parat, dass wir Euch im Extrakasten näher vorstellen.

Wie gehabt rauscht Ihr auf der Suche nach zahlungswilligen Fahrgästen durch die Straßen. Potenzielle Kunden erkennt Ihr an bunten Markierungen am Boden und über deren Köpfen. Ja nach Farbe ist der gewünschte Zielort unterschiedlich weit entfernt und entsprechend mehr oder weniger Honorar wert: Rot gekennzeichnete Kunden sind schnell abgefertigte Kurztripps, grün dagegen signalisiert eine weite Reise, die schon mal quer durch die ganze Stadt führt. Neu dazu gekommen sind Anhalter der blauen Kategorie: Dabei handelt es sich um Grüppchen von zwei bis vier Personen, die Ihr gleichzeitig einsteigen lasst. Für jeden einzelnen Kunden gilt dabei ein anderes Ziel, abkassiert wird jedoch erst, wenn Ihr auch den letzten Passagier erfolgreich abgeliefert habt! Dafür ist eine fixe Fahrweise dringend nötig, denn der Geduldsfaden von New Yorkern ist dünn. Habt Ihr jemanden aufgesammelt, tickt unerbittlich der Countdown: Je nachdem, wieviel Restzeit Ihr am Fahrtziel noch übrig habt, erlebt Ihr von einem überschwenglichen Lob bis zu herablassenden Beleidigungen eine ganze Palette von Reaktionen; einen Zeitbonus gibt es nur, wenn Ihr nicht trödelt. Ganz peinlich wird es für Euch, wenn Ihr zu spät kommt: Der verstimmte Fahrgast hüpft kurzerhand bei voller Fahrt aus dem Auto und prellt Euch um das Honorar.

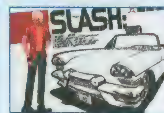
Zebrastreifen? Jagdzone!

Damit Ihr Euch im Straßengewirr besser zurecht findet, weißt ein Pfeil am oberen Bildrand den Weg zum angepeilten Ziel Eurer Kunden. Allerdings ist das nicht zwangsläufig die kürzeste oder schnellste Route: Wer sich gar nicht auskennt, landet schon mal in einer Sackgasse. Zum Glück beherrscht Euer Vehikel nun den 'Crazy Hop': Per Druck auf die Y-Taste katapultiert Ihr Euch einige Meter in die Luft. Damit überwindet Ihr nicht nur lästigen Gegenverkehr, sondern springt auch über flache Gebäude – ide-

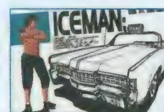


Nur keine Hemmungen: Um die drei Afro-Träger rechtzeitig an ihre Zielorte zu bringen, trotzt Iceman wacker sämtlichen Verkehrsregeln.

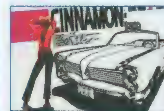
Flotter Vierer



SLASH: Der platinblonde Slash ist eigentlich ein ruhiger Geselle, der sein Handwerk versteht. Wird er aber von quasselnden Fahrgästen genervt, geht schon mal sein Temperament mit ihm durch. Sein schmucker Bolide ist in allen Belangen zufriedenstellend, hat aber keine herausstechende Eigenschaft.



ICEMAN: Hundefreund Iceman spart sich das Geld für Hemden, lieber gibt er ein paar Groschen mehr aus, um seinem Haustier BB einen Knochen zu spendieren. Eher zufällig zum Taxi-Job gekommen, ist er mit einer wuchtigen Karosse unterwegs, die zwar schnell, aber auch unhandlich ist.



CINNAMON: Das junge Küken Cinnamon strahlt soviel gute Laune aus, dass ihre Passagiere nicht wirklich böse sind, wenn sie mal wieder das Fahrziel vergessen hat. Ihr orangefarbenes Vehikel lenkt sich leicht und zieht ab wie eine Rakete, ist dafür allerdings nicht gerade das schnellste.



HOT-D: Der Ex-Stuntfahrer geht auf die 80 zu und will einfach nur genug Geld verdienen, um als lüsterner Opa in Kalifornien in Rente zu gehen. Sein Taxi ist ähnlich wie das von Cinnamon wendig und beschleunigt gut, erreicht dem Fahrer gemäß jedoch nur moderate Geschwindigkeit.



Glatze macht sexy: Opa Hot-D verblüfft mit seiner hüpfenden Karre mit Vorliebe junge Cheerleader-Grüppchen.



Pech für die Telefonzelle: Im Gegensatz zu den flinken Passanten hat sie keine Chance, der rasenden Cinnamon noch rechtzeitig auszuweichen.

Pyramiden-Power



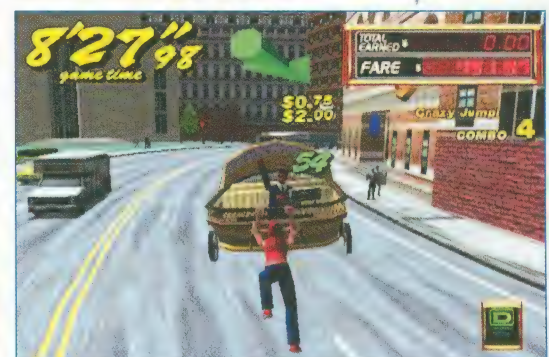
Rundum gefordert werdet Ihr in den 16 Minispielen der 'Crazy Pyramid'. Habt Ihr jeweils eine Reihe an Aufgaben komplett erledigt, winkt eine Belohnung: So ergattert Ihr Karten für die beiden Stadtteile (die leider nicht während der Fahrt nutzbar sind), die Fahrer aus dem ersten Teil sowie als alternative Vehikel das altbekannte Rikscha-Rad und einen putzigen Kinderwagen.
Neben überarbeiteten Aufgaben wie dem 'Crazy Jump 2', die Euch bereits beim Vorgänger beschäftigten, lernt Ihr hier insbesondere den Einsatz des neuen 'Crazy Hop'. So agiert Ihr z.B. als fahrbahrer Schlägerersatz auf einer überdimensionierten Golfbahn oder absolviert der Leichtathletik entliehene Disziplinen wie Dreisprung und Hürdenlauf. Besonders fies sind Aktionen in schwindelnder Höhe: Hüpft Ihr bei einer Reihe schwebender Stahlträger nur minimal daneben, geht es mit Euch und Eurem Beifahrer gnadenlos in die Tiefe.

al für effektives Abkürzen! Die liebgewonnenen Fahrtechniken aus dem ersten Teil kommen ebenfalls wieder zum Einsatz: Egal ob waghalsiges Driften oder rasante Beschleunigung, wuselt Ihr besonders schwungvoll durch die Blechlawinen, lassen Eure Passagiere gerne ein Extra-Trinkgeld springen.

Fußgänger? Freiwild!

Das Straßennetz von New York unterscheidet sich grundlegend vom Grundriss San Franciscos: Statt durch geräumige Areale mit vielen Hügeln rauscht Ihr hier über breite Asphaltpisten inmitten von Hochhaus-Kulissen. Auflockernde Elemente wie Parks und wuchtige Hängebrücken lockern das Erscheinungsbild auf; für eine erfolgreiche Chauffeur-Karriere ist eine gute Kenntnis der Abkürzungen unbedingt notwendig. Wie gehabt stehen Euch zwei unabhängige Stadtteile mit jeweils rund 30 Fahrtzielen für Eure Touren zur Wahl: Während der 'Small Apple' am ehesten mit dem realen Manhatten vergleichbar ist, führt Euch 'Around the Apple' durch drei kleinere Gebiete, die jeweils durch Highway-Passagen verbunden sind. Dabei tretet Ihr entweder für drei, fünf bzw. zehn Minuten an oder gebt nach den Arcade-Regeln Gas. Dann ist kein fixes Zeitlimit vorgegeben, sondern Ihr frischt Euren Sekundenvorrat durch erfolgreiche Fahrten solange wie möglich immer wieder auf. Neu dazu gekommen ist der 'Replay': Hier wuselt Ihr für zwei Minuten möglichst spektakulär durch die Gegend, um ein hohes 'Chaos'-Rating zu erreichen – hinterher dürft Ihr Euren Amoklauf in der Wiederholung aus verschiedenen Perspektiven genießen.
"Crazy Taxi"-Profis freuen sich zudem über die neu gestaltete Ansammlung der Minispiele: In der 'Crazy Pyramid' tretet Ihr zu 15 herausfordernden Geschicklichkeitsprüfungen an und schaltet bei Erfolgen schnuckelige Extras frei – mehr dazu im Kasten oben links. *us*

***Taxifahrer sind** überall gleich, zumindest was ihren Musikgeschmack angeht: Fans von Offspring wird es jedenfalls freuen, dass ihre Punk-Heroen zusammen mit Methods of Mayhem auch die Raserei an der Ostküste mit krachigen Songs untermalen. Stilechter wären zwar harte Rap-Rhythmen gewesen, aber auch die bewährten Klänge gefallen.*



Alte Bekannte: Habt Ihr die Pyramide bezwungen, steht Gena ebenso zur Verfügung wie der riesige Kinderwagen.

SCHICKES UPDATE: Entscheidende Neuerungen im Spielablauf sucht Ihr bei "Crazy Taxi 2" praktisch mit der Lupe, doch so schlimm ist das zum Glück nicht. Statt den liebgewonnenen Charme des Originals mit krampfhaften Änderungen zu ruinieren, wurden kleine, aber passende Ergänzungen vorgenommen. Sowohl die Fahrgastgruppen als auch die auf den ersten Blick merkwürdig anmutende Sprungfunktion erweisen sich nach kurzer Gewöhnungsphase als gelungener Zusatz – letztere kommt besonders in den witzigen 'Crazy Pyramid'-Disziplinen gut zur Geltung. Die neue Stadt kann gefallen: Entgegen erster Befürchtungen ist das "Crazy Taxi 2"-New York keineswegs eine triste graue Landschaft, sondern eher noch lebendiger und abwechslungsreicher als San Francisco; Slow-Downs und Pop-Ups wurden zudem weitgehend vermieden. Schade finde ich, dass der Schwierigkeitsgrad deutlich hochgeschraubt wurde, zugleich aber weniger Einstellungen möglich sind: So lassen sich weder die Verkehrsdichte ändern, noch eigene Initialen eingeben. Wer den Vorgänger mochte, kommt trotzdem an Teil 2 kaum vorbei, alte Zweifler werden jedoch nicht bekehrt.


Ulrich Steppberger





Bei den Minispielen rast Ihr über schmale Stahlträger (links), in der Wiederholung erfreut Ihr Euch dank alternativer Kameraperspektiven am Schrecken Eurer Passagiere (rechts).

HERSTELLER	Sega
SYSTEM	Dreamcast
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	85%
SOUND	80%
Spielspaß	86%

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

CRAZY TAXI 2 — PRESS START BUTTON

Spielerisch minimal aufgebohrte Fortsetzung, die den Charme des Originals bewahrt: In der neuen Stadt rast es sich genauso schön.

RUMBLE · 60Hz · AB 6

IT'S A MAN!AC

ANDERE VERSIONEN
Eine Xbox-Version ist geplant. Der Vorgänger "Crazy Taxi" wurde in MAN!AC 4/2000 getestet (Abwertung auf 85%).

ENTWICKLER: Rainbow Studios, USA (www.rainbowstudios.com)

ATV Offroad


Quad-Fahrern ist das Wetter egal: Selbst auf schneebedeckten Pisten schrecken die Piloten nicht vor waghalsigen Sprüngen und gewagten Lenkmanövern zurück.


Jetzt nur schnell bremsen: Kurven wollen langsam genommen werden, sonst droht ein schmerzhafter Bandenkontakt.


Vorsicht in der Nacht: Bei den schlechten Lichtverhältnissen überseht Ihr tückische Bodenwellen besonders leicht.

Heinzelmännchen: *Früher eigentlich eher für PC-Titel (z.B. "Motocross Madness") bekannt, sind die Rainbow Studios derzeit gleich mit mehreren prominenten PS2-Spielen beschäftigt. Nach "ATV Offroad" folgen demnächst "Mat Hoffman's Pro BMX 2" für Activision, der Wasserraser "Splashdown" für Infogrames (mehr dazu auf Seite 16) sowie "Star Wars Racer Revenge" im Auftrag von LucasArts.*

Schlichtes Logo, edle Spiele: Die Rainbow Studios werkeln an vielversprechenden Titeln.



Wer ATVs wegen ihres Aussehens als aufgebohrte Rasenmäher abqualifiziert, tut ihnen Unrecht, denn 'All Terrain Vehicles' tragen ihren Namen nicht umsonst: Ähnlich wie Motocross-Räder eignen sie sich vor allem zum Einsatz in holprigem Gelände – dank der vier Räder kippen die Piloten zudem weniger leicht aus dem Sattel.

Bevor Ihr Euch bei Sonys "ATV Offroad" ins Rennen stürzt, lohnt ein Runde auf der Trainingspiste: ATVs sind zwar robuste Flitzer, benötigen aber auch einiges an Übung, damit Ihr auf den schwierigen Kursen klar kommt. Die Beherrschung der Sprünge spielt dabei eine große Rolle: Landet Ihr nicht ordentlich, werdet Ihr unsanft abgebremst oder es haut Euch gleich komplett aus dem Sitz. Bei holprigen Bodenwellen-Passagen ist es ebenfalls wichtig, wo Ihr wieder aufsetzt: Ohne passenden Rhythmus landet Ihr auf Steigungen und kommt völlig aus dem Tritt. Braust also nicht stur mit Vollgas über jede Rampe, sondern setzt die Bremse ebenso klug ein wie das 'Vorladen' Eurer Federung: Damit erreicht Ihr bei geschickter Nutzung besonders hohe Weiten und überspringt im Idealfall knifflige Passagen komplett. Sobald an einem Hügel die entsprechende Anzeige rechts im Bild grün aufleuchtet, zieht Ihr den Knüppel auf dem Pad nach hinten. Kurz vor dem Sprung drückt Ihr schnell nach vorne, um den Schwung mitzunehmen. Je nachdem, wie gut Euer Timing war, füllt sich nun der Balken rot und Euer ATV fliegt mit besonders viel Schwung durch die Luft.

Eure Fahrkünste erprobt Ihr bei Wettrennen in mehreren Kategorien: In prall gefüllten Stadien jagt Ihr über sieben Supercross-Kurse der Motorrad-Kollegen. Da diese künstlich angelegt werden, sind enge Haarnadelkurven ebenso üblich wie spektakuläre Sprungkombinationen. Anders sieht die Sache bei den elf Naturpisten aus: Diese führen Euch durch herbstliche Wälder, verschneite Öl-Raffinerien oder staubige Wüsten, selbst ein Nachtrennen steht auf dem Plan. Da die Kurse in die Landschaft eingepasst sind, erwarten Euch hier neben besonders ge-

Netter Gag: Seid Ihr in der Luft, könnt Ihr den Sprung mit der R2-Taste aus einer photogeneren Perspektive bewundern.

ZWEI RÄDER SCHLECHT, VIER RÄDER GUT: **"ATV Offroad" macht mir mehr Spaß als die gesamte Motocross-Konkurrenz: Die detailreiche Grafik überzeugt mit schicken Fahreranimationen (selbst unerwünschten Stürzen lässt sich so noch ein Reiz abgewinnen) und variantenreichen Kurslandschaften, ohne ins Stocken zu geraten – selbst der Splitscreen bleibt angenehm flüssig. Die vielen Pisten lassen so schnell keine Langeweile aufkommen, zumal die Unterteilung in verschiedene Wettbewerbe für jeden etwas bietet: Egal ob lockere Erkundungstouren durch die freien Szenarien oder heftige Sprungorgien auf Supercross-Pisten, für Abwechslung ist gesorgt. Das anspruchsvolle Fahrverhalten lässt dank der exakten Steuerung viel Platz für die stete Verbesserung Eurer Rundenzeiten. Gravierende Mängel gibt es kaum: Lediglich die ziemlich primitiv ausgefallene Stuntkomponente wirkt, als ob sie zum Schluss schnell noch in das Spiel geschustert worden wäre. Zudem hätte ich mir nach dem Abschluss der Profikarriere ein paar neue Herausforderungen gewünscht. Davon abgesehen ist "ATV Offroad" ein Muss für ambitionierte Rennspielfans, die nicht nur mit Autos fahren wollen.**



Ulrich Steppberger


Geselliges Rasen: Bei zwei Spielern füllen CPU-Fahrer das Feld auf (oben), zu viert seid Ihr dagegen unter Euch.

HERSTELLER	Sony
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	120 Mark
GRAFIK	83%
SOUND	77%

Spielspaß **85%**

ATV OFFROAD ALL TERRAIN VEHICLE

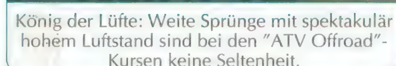
ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

Feines Offroad-Rennspiel mit viel Abwechslung: Schicke Grafik, gute Steuerung und tolle Kurse sorgen für Stimmung.



AB 6

IT'S A MANIAC


König der Lüfte: Weite Sprünge mit spektakulär hohem Luftstand sind bei den "ATV Offroad"-Kursen keine Seltenheit.

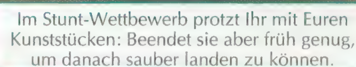

Hart, aber herzlich: Rangelt in Kurven nicht zu sehr mit einem Konkurrenten, sonst landet Ihr beide im Dreck.

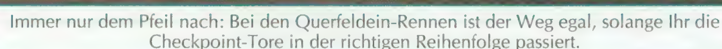
waltigen Sprüngen über Schluchten auch steile Anstiege, die die ganze Motorkraft Eures Vehikels fordern; holprige Geraden bringen Euch mit ihren Bodenwellen zudem leicht aus dem Gleichgewicht. Verlasst Ihr dabei den vorgegbenen Pfad, werdet Ihr nach kurzer Zeit automatisch auf die Strecke transportiert.

Freie Fahrt für freie ATVs

Für Anhänger des ungebremsten Tempowahns stehen schließlich fünf Landschaften im "Smuggler's Run"-Stil parat: Hier saust Ihr durch die Gegend, ohne durch lästige Banden oder vorgegebene Wege eingeschränkt zu sein. Da es sich allerdings immer noch um ein Wettrennen handelt, müsst Ihr eine Reihe von Toren passieren – wie Ihr zu diesen kommt, ist allein Eure Sache. Als schicken Bonus gibt es zudem einen Editor, in dem Ihr Eure eigenen Routen festlegen dürft. In der gleichen Umgebung ist auch der Stuntwettbewerb angesiedelt: Hier sollt Ihr innerhalb eines Zeitlimits das Publikum mit spektakulären Kunststücken begeistern, immerhin 16 bei den Motocross-Kollegen abgeschaute Tricks beherrscht Euer Pilot. Sucht Euch dafür passende Sprungmöglichkeiten in der Natur und achtet vor allem darauf, dass Ihr vor dem Bodenkontakt wieder sicher im Sattel sitzt, sonst gibt es keine Punkte.

Tretet Ihr alleine an, gehen vier Konkurrenten mit an den Start. Neben den Einzelwettbewerben erwartet Euch eine Profikarriere, in der Ihr Euch mit vorderen Platzierungen für das nächste Rennen qualifiziert: Hier schaltet Ihr auch die meisten der zu Beginn noch verschlossenen Pisten frei. Alle anderen Spielmodi sind mit mehreren Spielern wählbar: Seid Ihr zu zweit im Splitscreen unterwegs, wird das Feld von Computerfahrer aufgefüllt, bei drei oder vier menschlichen Teilnehmern bleibt Ihr dagegen unter Euch. Während der Fahrt könnt Ihr mit dem rechten Steuerknüppel die Kamera um Euren Flitzer schwenken oder mit der R2-Taste Sprünge aus einer Alternativ-Ansicht bewundern. Begleitet wird das Geschehen mit schwungvollen Songs von Primus, Soundgarden, Alice in Chains oder Apollo 440. *us*


Im Stunt-Wettbewerb protzt Ihr mit Euren Kunststücken: Beendet sie aber früh genug, um danach sauber landen zu können.


Immer nur dem Pfeil nach: Bei den Querfeldein-Rennen ist der Weg egal, solange Ihr die Checkpoint-Tore in der richtigen Reihenfolge passiert.


Die künstlichen Supercross-Strecken in gutbesuchten Stadien verlangen besonders viel Feingefühl bei den Sprüngen

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant.

ENTWICKLER: UDS, Schweden (www.uds.se)

World´s Scariest Police Chases


Vorsicht ist Trumpf: Der Bus ramponiert zwar fröhlich störende Verkehrsteilnehmer, Ihr dürft ihn allerdings nicht beschädigen.



In der Nacht zielt es sich besonders schwer: Nur wenn sich der rote Punkt in der Mitte des Fadenkreuzes befindet, trefft Ihr sicher – keine leichte Sache bei voller Fahrt.

***Passend zum** schulmeisterhaften Grundton des TV-Vorbilds wird auch bei "World's Scariest Police Chases" vor und nach jedem Einsatz im tugendhaften Ton die Ehrhaftigkeit der Gesetzeshüter gelobt, während die Bösewichte verdammt werden. Dank seiner Überzogenheit nimmt sich dabei der unsichtbare Kommentator gekonnt selbst etwas auf die Schippe. Zumindest hoffen wir, dass das der angedachte Zweck ist – ernst nehmen kann man die salbungsvollen Floskeln jedenfalls nicht...*



Zusammenschnitte von bekloppten Aktionen wenig geistreicher US-Bürger erfreuen sich auch auf einigen deutschen Privatsendern reger Beliebtheit: Neben den 'dümmsten Verbrechern' und 'respektlosesten Arbeitern' genießen besonders die 'spannendsten Verfolgungsjagden' fast schon Kult-Status. Dank Fox Interactive und Activision könnt Ihr aktiv am Geschehen teilhaben: In "World's Scariest Police Chases" schlüpft Ihr in die Rolle wackerer Gesetzeshüter, die ihr Möglichstes tun, für Recht und Ordnung zu sorgen.

In 20 Aufträgen tuckert Ihr in "Driver"-Manier durch eine weiträumige und belebte 3D-Polygonstadt und wartet darauf, per Funk einen Einsatzbefehl zu bekommen. Habt Ihr die ersten vier Übungsaufträge bewältigt und damit die grundlegenden Pflichten eines Polizisten verinnerlicht, beginnt der Ernst des Lebens. Meistens geht es darum, wildgewordene Autofahrer oder Ganoven zu stellen: Ein eingeblendeter Pfeil weist Euch den Weg zum Verdächtigen, der in der Regel ohne Rücksicht auf seine Umwelt davonrast. Auf Knopfdruck werft Ihr die Sirene an und nehmt die Verfolgung auf. Je näher Ihr dran seid, desto schneller füllt sich der Verhaftungsbalken: Ist er voll, sieht der Bösewicht sein Unrecht ein und ergibt sich. Alternativ sorgt Ihr dafür, dass das flüchtige Vehikel fahruntüchtig wird. Herzhafte Rammstöße wirken sich allerdings auch auf Euren Boliden aus – nehmt Ihr selbst zuviel Schaden, ist der Ganove im Handumdrehen weg und Euch erwartet ein Donnerwetter vom Vorgesetzten.

Räuber und Gendarm

Habt Ihr es mit besonders gefährlichen Fieslingen zu tun, erhaltet Ihr vom Hauptquartier eine Feuererlaubnis: Mit den Schultertasten wählt Ihr zwischen Pistole oder Schrotflinte, mit denen Euer Beifahrer die Kontrahenten ins Fadenkreuz nimmt. Der besondere Clou dabei: Spielt Ihr alleine, so schaltet Ihr die automatische Erfassung zwischen den einzelnen Zielen um, sitzt Ihr allerdings zu zwei vor der Konsole, übernimmt der

SCHLICHT, ABER OHO. "World's Scariest Police Chases" ist kein "Driver 2": So gibt es nur eine einzige, wenn auch durchaus großzügig angelegte Stadt. Auch die Anzahl der Aufträge ist mit 20 Stück inklusive des Trainings auf den ersten Blick etwas mager. Der Eindruck täuscht allerdings, denn zum einen sind die verschiedenen Aufträge sehr abwechslungsreich gestaltet, zum anderen zieht der Schwierigkeitsgrad zur Hälfte hin kräftig an – nicht zuletzt, weil Ihr nicht zwischenspeichern dürft. Der entscheidende Vorteil gegenüber "Driver 2" liegt jedoch in der sauberen Technik: Zwar ist die gefällige Optik etwas schlicht ausgefallen und kann einige Probleme beim Grafikaufbau nicht verbergen, doch dafür bleibt sie immer ausreichend flott – wer die frappierenden Slow-Downs des Vorbild kennt, weiß das besonders zu schätzen. Nette Extras wie die effektiv in den Ablauf eingebauten Tageszeiten und Witterungen oder der innovative Waffeneinsatz erhöhen den Spielspaß zusätzlich. Alleine die fade Soundkulisse (keine Musik während des Einsatzes) und die fehlende Möglichkeit, mal auf der anderen Seite des Gesetzes unterwegs zu sein, stören etwas – ansonsten lohnt sich der Einsatz auf jeden Fall!

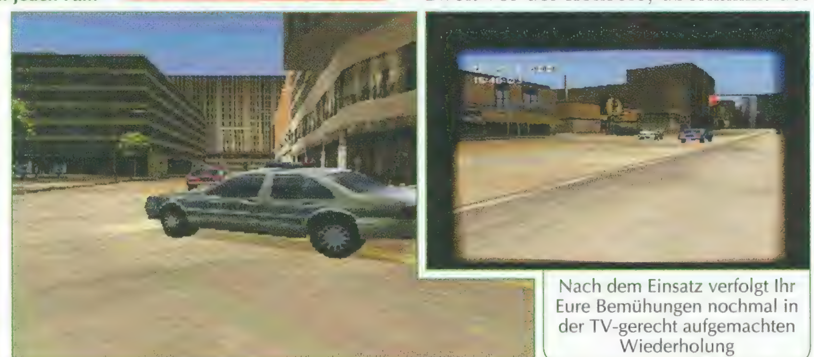

Ulrich Steppberger

HERSTELLER	Activision
SYSTEM	PSone
ZIRKA-PREIS	60 Mark
GRAFIK	66%
SOUND	59%
Spielspaß	78%

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

Pfiffiger "Driver"-Verschnitt mit einer Handvoll origineller Ideen: Technisch schlicht, aber dafür gut spielbar.

AB 12


Nach dem Einsatz verfolgt Ihr Eure Bemühungen nochmal in der TV-gerecht aufgemachten Wiederholung

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.



Rücksicht nehmen: Verliert Euch der Krankenwagen aus den Augen, bleibt er einfach stehen.



Nur nicht auffallen: Haltet bei einer geheimen Verfolgung immer ausreichend Abstand.



Der schwer gepanzerte Bombentransport ist sehr schwerfällig: Gerade in engen Gassen wird die Lenkung problematisch.

zweite Spieler die Kontrolle über den waffenschwingenden Beifahrer.
In den 20 Missionen erlebt Ihr zu jeder Tageszeit und Witterung sämtliche Facetten des Polizistendaseins. Trunkenheit am Steuer gehört zu den einfachen Fällen, haariger sieht es da natürlich bei einer Amokfahrt mit Schulbus aus: Dieser muss gestoppt werden, bevor er die Stadt verlässt, aus Rücksicht auf die Fahrgäste darf er aber nicht beschädigt werden. Verfolgt Ihr Drogenkuriere, werfen diese das belastende Material aus dem Fenster. Habt Ihr die Dealer geschnappt, gilt es den Beweis unter Zeitdruck sicher zu stellen, bevor ihn jemand verschwinden lässt. Auch Beschattungen gehören zum Alltag: Als Taxi getarnt müsst Ihr hierbei immer den passenden Abstand zum Ganoven halten. Für Nervenkitzel sorgt die Verantwortung, einen Notarztwagen im Eiltempo zum nächsten Krankenhaus zu lotsen, ohne dass dieser Euch aus den Augen verliert. Den Spieß dreht Ihr kurz danach um, wenn Ihr einen neugierigen Reporter abschütteln müsst. Im Lauf Eurer Gesetzeshüter-Karriere rüstet die Gegenseite zudem auf: Eine Hatz durch die Stadt auf der Suche nach versteckten Bomben kündigt das Unheil bereits an, später werdet Ihr im Einsatz beschossen oder sogar von einem Panzer attackiert.
Habt Ihr eine Mission einmal geschafft, bewundert Ihr Eure Aktionen in einer TV-artigen Wiederholung; zudem dürft Ihr den Auftrag jederzeit direkt anwählen und nochmals erledigen. Alternativ steigt Ihr auf Wunsch in eins von mehreren Polizeiwagenmodellen und fahrt gemütlich in der Stadt Streife: Ohne Zeitdruck erkundet Ihr dabei die einzelnen Bezirke oder verfolgt gelegentlich auftauchende Verkehrssünder. *us*

Schneidet Ihr
bei einem Auftrag besonders gut ab, gibt es als Belohnung eine Medaille und ein freigeschaltetes Extra: So dürft Ihr während der Streife mit allen Vehikeln fahren, die Ihr bei den Missionen gesteuert habt, setzt die Schwerkraft auf Mondniveau oder aktiviert Grafiksets, die die Stadt in ein Blütenparadies oder eine Seenlandschaft verwandeln.



Flower-Power: Mit blumigen Bremsleuchten fährt es sich gleich viel friedlicher.

ENTWICKLER: Volition, USA (www.redfaction.com)

Red Faction

Auch für Deathmatch-Fans

hat "Red Faction" was zu bieten: Zehn Arenen und bis zu sechs Bots (vier im Splitscreen) in vier Schwierigkeitsgraden dienen der temporeichen Unterhaltung – Ihr könnt mit Frag- oder Zeitlimit spielen. Angenehm an den Szenarien ist ihre Unterschiedlichkeit: Kleinere Spielflächen wie die Lobby oder ein Canyon eignen sich hervorragend für ein taktisch angehauchtes Duell, verwinkelte Minen- und Laborkomplexe oder große Hallen lassen Euch mit einem halben Dutzend Konkurrenten zum dauerfeurnden Berserker mutieren.

Nach heftigen Gefechten bedarf die Lobby einer grundlegenden Renovierung



Grafisch eindrucksvoll: Tolle Licht- und Explosionseffekte sowie feine, vielfältige Texturen schaffen packende Ego-Atmosphäre.



Die Feinde kauern hinter einer Deckung: Munteres Strafen und gleichzeitiges Draufhalten ist hier das Erfolgsrezept.


So geht der ganze Ärger los: Ein Minenarbeiter gerät in einen Streit mit einer Wache – der Aufstand beginnt.


Mit dem 'Riot'-Schild schützt Ihr Euch ein paar Augenblicke gegen den haushohen Roboter



In knapp 30 Jahren ist ein Leben auf dem roten Planeten kein Traum Forschungsgeld-heischender NASA-Wissenschaftler mehr. Der Mars wird von tausenden Menschen bewohnt, allerdings sind darunter kaum Weltraumtouristen auf der Suche nach galaktischen Abenteuern. Der Minenkonzern Ultor hat sich die Schürfrechte für den Planeten gesichert und beutet ohne Unterlass dessen reiche Mineralvorkommen aus. Die nötigen Arbeiter werden auf der Erde mit allerlei wohlklingenden Versprechungen geködert, die Realität in den unterirdischen Stätten sieht aber ganz anders aus. Nicht nur, dass die Kumpel zusammengepfercht in dreckigen Unterkünften hausen müssen, neben rationiertem Essen und lebensbedrohlich schlechter Ausrüstung macht den Arbeitern vor allem die Fascho-Mentalität der Wachen zu schaffen. Wer meckert oder nicht spurt, bezieht Prügel – einige Aufsässige sind bereits auf Nimmerwiedersehen verschwunden. Zusätzlich grassiert unter den Schürfern eine geheimnisvolle Seuche, die bereits etliche Menschen dahingerafft hat. Doch Widerstand formiert sich und als es zu einer handfesten Auseinandersetzung zwischen einer Wache und einem jungen Kumpel kommt, bricht die Rebellion mit geballter Macht aus. Ihr als geknechteter Minenarbeiter Parker greift Euch ohne viel Nachdenken einen Elektroschlagstock und begebt Euch auf eine furiose Hetzjagd Richtung Freiheit...

Töten oder sterben

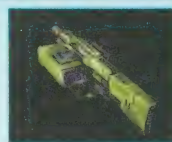
Mit dem futuristischen Knüppel macht Ihr gegen die unzähligen, schwer bewaffneten Wachleute natürlich keinen Stich. Wie praktisch, dass schon der nächste Gegner bei seinem gewaltsamen Ableben eine handliche Pistole liegen lässt. Im Lauf Eures Freiheitskampfes fallen Euch noch etliche weitere genretypische Ballermänner in die Hände. Nach einiger Zeit befindet sich in Eurem unbeschränkten Inventory neben der handlichen Uzi z.B. auch ein durchschlagkräftiges Sturmgewehr, ein Flammenwerfer, Handgranaten und fernzuzündende Sprengkörper. Wie beim unverkennbaren Vorbild "Half-Life" besitzen die meisten Eurer Waffen zwei Modi: Über R1 feuert Ihr mit Schrotflinte und Halbautomatik Einzelschüsse bzw. kurze Salven, R2 leert das Magazin schneller als Ihr den Abzug wieder loslassen könnt. Beim

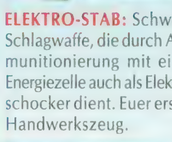


Waffen für die Freiheit


RIOT-SCHILD: Schweres, körperlanges, halbdurchsichtiges Schild, das selbst Raketen eine Weile Stand hält. Auch als Nahkampfwaffe verwendbar.


AUTOMATIK-SCHROTFLINTE: Feuert jeweils eine doppelte Ladung Schrot. Im Spezialmodus verlassen etwa sechs Schuss je Sekunde den Lauf.


RAKETENWERFER: Neben normalem Feuer können die Raketen auch in einem hitzesuchenden Modus ausgestoßen werden – letaler Treffer garantiert.


ELEKTRO-STAB: Schwere Schlagwaffe, die durch Aufmunitionierung mit einer Energiezelle auch als Elektroschocker dient. Euer erstes Handwerkszeug.


MASCHINENPISTOLE: Handliche Waffe mit flottem Schussdurchsatz. Allerdings nur auf kurze bis mittlere Entfernungen wirkungsvoll.


SCHARFSCHÜTZENGEWEHR: Praktisch, um Feinde auszuschalten, bevor man gesehen wird. Auch zum Umlegen entfernter Schalter dienlich.




SPRENGSTOFF MIT FERNZÜNDUNG: Die höchst explosiven Pakete dienen hauptsächlich zur Beseitigung von Mauern und Felswänden.


STURMGEWEHR: Der Favorit jedes ernsthaften Revoluzzers. Hohe Schussgeschwindigkeit kombiniert mit großer Reichweite – so ist der Gegner chancenlos.


FLAMMENWERFER: Brutale Waffe, die nur auf kurze Entfernungen zu gebrauchen ist. Im Dauereinsatz zu unhandlich und unpräzise.



Mir entkommst Du nicht: Die Söldner sind nicht dumm und verziehen sich, wenn sie angeschossen oder alleine sind – allerdings solltet Ihr nicht zu kopflos um die nächste Ecke stürmen...

Scharfschützengewehr und der Pistole greift Ihr auf die jeweilige Sekundärfunktion zurück – so zoomt Ihr für einen sauberen Kopfschuss an den Gegner oder schraubt einen Schalldämpfer an die Handfeuerwaffe, um Euch lautlos durch einen Level zu kämpfen. Damit Ihr unentdeckt bleibt, dürft Ihr zudem leblose Körper schultern und sie in einer dunklen Ecke ablegen.

Die interessanteste Gerätschaft ist aber zweifelsohne der Raketenwerfer: Mit ihm rückt Ihr nicht nur verschanzten Soldaten und riesenhaften Robotern zu Leibe, dank der Volition-eigenen 'Geo-Mod-Engine' dürft Ihr auch Felsen oder Mauern aus dem Weg sprengen. Zwar zerbröseln nicht sämtliche Gebäude oder Steinformationen und auch an Metalltüren scheitert die rabiate Öffnungsmethode, über gezielte (oder zufällige) Sprengungen gelangt Ihr aber in geheime Bereiche, erschließt Euch Abkürzungen oder räumt Hindernisse aus dem Weg. Zur Atmosphäre trägt das Geo-Mod-Verfahren ebenfalls bei: Nachdem Ihr Euch beispielsweise hinter einen stationären Raketenwerfer geklemmt und anstürmende Wachmannschaften ausgemerzt habt, steht Ihr auf einem verwüsteten, mit Schutt übersäten Schlachtfeld; beim Kampf gegen einen fliegenden Roboter ballert Euch dieser Brocken für Brocken die Deckung um die Ohren.

Schicksalhafte Wendungen

Während Eures Sturms durch verzweigte Stollensysteme, Mannschaftsquartiere, Geheimlabors und die Verwaltungszentrale entwickelt sich langsam die Geschichte um den mysteriösen Konzern und die furchtbare Seuche. Mehrere Figuren halten über Funkbotschaften mit Euch Kontakt: Eos, die Anführerin der Rebellion, befiehlt die Marschrichtung, Hendrix, ein Ultor-Angesteller, den sein Gewissen drückt, hilft Euch in Sackgassen aus der Patsche. Kommt Ihr z.B. nicht drauf, dass der Steg über einen gähnenden Abgrund via Snipern auf einen Hebel an der fernen Wand ausgefahren wird, hat Hendrix nach ein paar

ALLEIN GEGEN DIE MINEN-MAFIA: **Nach dem ruckligen und stark beschnittenen "Unreal Tournament" ist "Red Faction" eine echte Erlösung. Endlich ein Single-Player-Shooter der Euch lange an die Konsole fesselt. Trotz der eher stereotypen Handlung habt Ihr dank reichlich Waffen und fahrbaren Vehikeln jede Menge Spaß, die innovative Geo-Mod-Engine sorgt dabei für einige Überraschungen. Raketenwerfer und Granaten hinterlassen eine eindrucksvolle Spur der Verwüstung, freigesprengte Abkürzungen eröffnen neue Wege durch die abwechslungsreichen Level. Die sind optisch zwar allesamt in recht schlichten Farben gehalten, dafür gibt's hübsche Texturen und einen (fast) flüssigen Spielablauf. Obwohl das Hauptaugenmerk von "Red Faction" auf einem spannenden Story-Modus liegt, macht auch die Multiplayer-Variante reichlich Laune. Ob allein gegen bis zu sechs Bots oder zu zweit gegen vier Computergegner, dank nahezu unbegrenzter Munition für Raketenwerfer und Co. legt Ihr die Mehrspieler-Level genüsslich in Schutt und Asche, exotische Knarren wie der Rail-Driver erhöhen das Vergnügen zusätzlich. Auch hier ist die Grafik zwar nicht superschnell, dafür aber angenehm flüssig.**



David Mohr



Nachdem Ihr die eine Glasscheibe durch ein paar Schüsse in tausend kleine Stückchen zerlegt habt, plündert Ihr aus einer Versorgungskiste Medi-Paks und einen Schutzanzug.

***Um eine Indizierung** zu vermeiden, hat THQ den Gewaltgrad von "Red Faction" in der deutschen Version ein wenig zurückgeschraubt. Auffälligste Änderung ist der komplette Verzicht auf Körpersäfte – grün blutendes menschliches Wachpersonal hätte dann doch zu lächerlich ausgesehen. In der US-Version hinterlassen Eure Schrotflinteneinsätze dagegen dicke Sprenkel an Wänden und Türen. Auch der Flammenwerfer hat wegen des Jugendschutzes etwas von seinem feurigen Charakter verloren. Während in der NTSC-Fassung angekokelte Feinde brennend und schreiend durch die Gegend laufen, brechen sie in der deutschen Version einfach zusammen. Ein großer Verlust ist der Verzicht auf die makabren Details allerdings nicht.*



Nicht bei uns: In der NTSC-Version liegt die Wache in ihrem Blut oder schmort vor sich hin.


Um in den Kontrollraum des Unterseeboots zu kommen, hilft nur eins: Sprengladung an die Mauer geheftet und auf die rustikale Art den Weg freimachen.

Ich habe die Aufstände auf den Monitoren beobachtet. Du bist der einzige Minenarbeiter von M-4, der es bis hierher geschafft hat.
Hendrix

Dem Panzer könnt Ihr selbst mit dem Raketenwerfer nichts anhaben. Dafür ballert Ihr ein Loch in den Boden und lasst ihn ins Verderben stürzen.



Minuten ein Einsehen und betätigt den Schalter von seinem Bürostuhl aus. Zu oft kommt Ihr allerdings nicht in missliche Situationen, aus denen Ihr keinen Ausweg seht: "Red Faction" ist geradlinig wie ein Groschenroman – was bei einem zünftigen Ego-Gemetzel aber nicht unbedingt eine schlechte Eigenschaft sein muss. Neben dem Aufsammeln von Schutzanzügen, Medi-Paks, Munition und Waffen, dem Ausräumen von Spinden und Kisten sowie dem gelegentlichen Drücken offensichtlich platzierter Schalter, dreht sich alles nur um Eines: Ballern. Aufgelockert wird die Action durch wenige Abschnitte, in denen Ihr nur mit einer schallgedämpften Pistole ausgestattet seid und z.B. in einem Bürotrakt eine Geisel nehmen sollt, ohne dass Euch die Wachen entdecken. Für kurze Sequenzen dürft Ihr auch auf Fahrzeuge zurückgreifen: So durchquert Ihr Unterwassertunnels mit einem U-Boot, düst mit einem kleinen Jäger durch neblige Höhlensysteme oder klemmt Euch hinter das MG eines Jeeps, während ein wohlgesonnener NPC-Rebell das Gaspedal betätigt. Hie und da trefft Ihr auf Zwischengegner wie einen giftspeienden Riesenwurm oder einen Energieball-schleudernden Wissenschaftler, deren Vernichtung etwas Taktik verlangt.

Lektion für PS2-Entwickler

Im Vergleich zum optisch wenig berauschenden Genre-Kollegen "Unreal Tournament" glänzt Volitions Shooter mit detaillierten Texturen und vielfältigem Leveldesign. Abwechslungsreich tapezierte Fels- und Bodenoberflächen lassen düstere Bergwerksatmosphäre aufkommen, zu der das schummrige Licht aus den unzähligen Lampen und Strahlern (die Ihr alle durch gezielten Schuss ausknipsen könnt) seinen Teil beiträgt. Nicht minder positiv überraschend ist die Geo-Mod-Technik: Sei es, ob eine Rakete an Eurem Kopf vorbeisaust und einen mächtigen Krater hinter Euch aus der Wand reißt oder Ihr (weil Ihr z.B. eine Türe übersehen habt) Euch mittels Explosivmaterial den direkten Weg durch einen Komplex bahnt – die Möglichkeit, einen erheblichen Teil der Strukturen einfach wegzusprengen, sorgt für einen ganz neuen Ansatz im Genre.

Unterstützt wird das freudige Geballer von deutschen Sprachsamples und einem temporeichen Soundtrack. Habt Ihr einen Gegner verwundet, so läuft er geduckt hinter eine Ecke, irgendetwas von 'unbewaffnet' schreiend, nur um Euch bei der nächsten Möglichkeit wieder anzugreifen. Etwas ehrlicher meint es da das Forschungs- und Verwaltungspersonal – die verschreckten Angestellten laufen davon oder kauern sich wimmernd zusammen. Wer mitleidslos die Waffe einsetzt, den erwartet allerdings keine Strafe, eher dürft Ihr Euch an zurückbleibenden Medi-Paks gütlich tun.

Neben der langen Solo-Geschichte wurde auch ein kurzweiliger Deathmatch-Modus eingebaut: In zehn Arenen tretet Ihr gegen bis zu sechs clevere Bots an. Ladet Ihr einen menschlichen Mitspieler zum Splitscreen-Duell, treiben noch vier KI-Killer Ihr Unwesen. *sf*

Spielspaß **83%**

HERSTELLER	THQ
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	120 Mark
GRAFIK	84%
SOUND	81%

RED FACTION

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

Geradliniger Ego-Shooter mit trivialer Handlung, aber toller Technik – ein Muss für Fans purer Action.

RUMBLE · D · AB 18

ENDLICH ERHÄLT DIE PS2 EINEN EGO-SHOOTER, der auch dem verwöhnten PC-Benutzer Spaß machen würde. "Red Faction" besitzt alle Tugenden, die ich von einem Genrevertreter erwarte: Eine halbwegs interessante Handlung, abwechslungsreiche Landschaften, ein knackiges Waffenarsenal und exzellente Steuerung. Dass zur feinen und texturreichen Optik auch noch eine fast immer stabile Bildrate hinzukommt, ist das Sahnehäubchen auf dem Action-Spektakel. An das große PC-Vorbild "Half-Life" (dt.) kommt Volition allerdings nicht ran: Den Gegnern mangelt's an Cleverness und eigenständigem Charakter, sie unterscheiden sich gerade mal in der Trefferzahl, die ihre Polygonkörper verkraften. Das Scripting der Geschichte ist gnadenlos: Wisst Ihr, was an einer Stelle zu tun ist, müsst Ihr dennoch eine Zeitspanne warten, bis sich ein Schalter betätigen lässt oder ein Zwischengegner sich so verhält, dass Ihr ihn in eine Falle locken könnt. Hinzu kommen unsägliche Ladezeiten – manchmal vergeht nur eine Minute Action zwischen zwei Abschnitten, die sich das Spiel von DVD holt. Trotzdem: "Red Faction" ist der bislang beste PS2-Ego-Shooter und in jedem Fall sein Geld wert.


Stephan Freundorfer



Hier ist Fingerspitzengefühl gefragt (von rechts nach links): Ihr seid die meistgesuchte Person des Planetens, dank Verkleidung erkennen Euch aber nur die Wachen, denen Ihr tunlichst fern bleiben solltet. Zieht Ihr die Waffe, schreien die harmlosen Angestellten um Hilfe und der Mummenschanz fliegt auf.

ENTWICKLER: DARKWORKS, FRANKREICH (WWW.ALONEINTHEDARK.COM)

Alone in the Dark



Kaum haben Geisterjäger Edward Carnby und seine Kollegin Aline Cedrac die PSone von den Schattendämonen befreit, müssen die beiden Helden auf der nächsten Konsole ran. Auch auf dem Dreamcast ist das Grusel-Abenteuer zweigeteilt: Ihr habt zu Beginn die Wahl zwischen Edward und Aline – je nach Charakter erforscht Ihr verschiedene Gebiete auf der riesigen Insel Shadow Island. Im Stil von "Resident Evil" pirscht Ihr durch vorberechnete Hintergründe, metzelt grausige Monster mit knapp einem Dutzend Waffen und löst knifflige Rätsel. Euer wichtigstes Hilfsmittel ist dabei die mitgebrachte Taschenlampe: Mit der Funzel erleuchtet Ihr die Render-Umgebung, wichtige Items beginnen praktischerweise im gleißenden Licht zu blinken. Darüber hinaus sind einige Kreaturen äußerst lichtempfindlich – Anleuchten verscheucht die Wesen und spart Munition. Die spannende Story um die Morton-Familie wird mit unzähligen Schriftstücken, Unterhaltungen und (FMV-)Zwischensequenzen erzählt. *os*



Zurück mit Euch Monstern! Die dreibeinigen Hüpfer sind sehr lichtempfindlich und lassen sich mit der Taschenlampe verschrecken.



Geisterjäger Edward Carnby mit Schatten: Die hochauflösende Render-Optik verwöhnt mit vielen Details.



Im Schein Eurer Taschenlampe entdeckt Ihr nützliche Gegenstände

GRUSELN IN HIGHRES: **Auch auf dem Dreamcast lehrt Euch "Alone in the Dark: The New Nightmare" ordentlich das Fürchten – und das sogar in bildhübscher, hochauflösender Optik. Durch die größere Fülle an Details und stimmigere Lichteffekte ist die 128-Bit-Konvertierung noch einen Tick fesselnder als das hervorragende PSone-Pendant. Die Steuerung der Helden geriet aufgrund des schwammigen Digi-Kreuzes dagegen etwas ungenauer. Nach kurzer Einspielzeit habt Ihr Euch allerdings daran gewöhnt, ebenso wie an die Doppelbelegung einiger Buttons. Da sich die beiden Versionen inhaltlich gleichen, gibt's auch auf dem Dreamcast was zu meckern: Gegen Ende hin flacht die Atmosphäre mit beiden Charakteren etwas ab und die Synchronisation ist teilweise ziemlich peinlich.**



Oliver Schultes



HERSTELLER	Infogrames
SYSTEM	Dreamcast
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	86%
SOUND	88%

Spielspaß 87%

Dank Highres-Optik und Echtzeit-Schatten noch atmosphärischer als die PSone-Version. Kaufen und abgruseln!

2 · 60Hz · RUMBLE · AB 16

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN

Die PSone-Umsetzung wurde mit 86% getestet. Eine PS2-Fassung ist in Arbeit.

ENTWICKLER: Sega AM2, Japan (www.sega-rd2.com/outtrigger)

Outtrigger



Volle Action bei 60 Bildern pro Sekunde: Fette Explosionen und traumhafte Texturen lassen die Konkurrenz hinter sich – lediglich zu viert schleicht sich selten ein leichtes Ruckeln ein.



Es ist nicht alles Gold was glänzt: In einigen Missionen müsst Ihr unter Zeitdruck Münzen einsammeln – achtet dabei auf falsche Bomben-Taler.

Extrawurst:

Um auch in der Spielhalle zielgenaue Arenagefechte zu ermöglichen, sind die "Outtrigger"-Automaten mit spezieller Steuerperipherie ausgestattet. Mit einem Joystick steuert Ihr die Kämpfer übers Schlachtfeld, zum stufenlosen Ändern der Blickrichtung dient ein Trackball.



Während die meisten klassischen Konsolengenres wie Hüpf- und Rollenspiele vornehmlich durch japanische Entwicklungen geprägt wurden, sind Ego-Shooter eindeutig Hoheitsgebiet westlicher Programmierer. Unrühmliche Ausnahmen à la "Kileak the Blood" (PSone) oder die obskure First-Person-Metzelei "Maken X" (Dreamcast) erreichten nicht annähernd das Niveau von Referenzballereien wie "Half Life" (dt.) und "Time Splitters". Mit der Umsetzung des knapp zwei Jahre alten "Outtrigger"-Automaten wagt Yu Suzukis Elite-Team AM2 nun den ersten ernstzunehmenden Versuch eines Ego-Shooters 'Made in Nippon'.

Ballern, bis der Notarzt kommt!

Ähnlich Genre-Konkurrenten wie "Unreal Tournament" müsst Ihr auch bei "Outtrigger" auf einen 'richtigen' Einspieler-Modus verzichten. Feurige Arenaduelle mit bis zu vier menschlichen Kumpanen stehen im Mittelpunkt der actionlastigen Ballerhatz. Zum Training für zünftige Multiplayerrunden eignen sich die Solo-Modi aber allemal: Wählt Ihr die 'Arcade'-Variante, erwarten Euch vier unterschiedlich schwere Trainingskurse, in denen Ihr in die Grundfertigkeiten des Scharfschützen eingewiesen werdet. Habt Ihr Euch für eine der vorgegebenen Steuerungs-Konfigurationen sowie einen Charakter entschieden, gilt es, in zahlreichen Arenen eine bestimmte Anzahl feindlicher Söldner zu eliminieren, hilflose Geiseln zu beschützen oder gemeinsam mit einem CPU-Kompanion gegen ein Bot-Team anzutreten. Spannender als die Automatenvariante ist der Missions-Modus: Insgesamt 45 abwechslungsreiche Einsätze wollen hier absolviert werden: So müsst ihr z.B. eine Reihe gut versteckter Bomben in einem Kunstmuseum via gut gezieltem Schuss entschärfen. In einer anderen Mission schleicht Ihr mit geschultertem Sniper-Gewehr über ein düsteres Fabrikgelände und schaltet aus sicherer Entfernung vermummte Terroristen aus. Nach jeder Runde erhaltet Ihr für verbliebene Energie und Zeit Punkte, besonders gute Leistungen werden mit Extra-Charakteren und -Waffen sowie geheimen Arenen für den Mehrspieler-Modus belohnt.



Spielt Ihr mit nur einem menschlichen Kumpanen, könnt Ihr noch maximal zwei CPU-Bots in die Schlacht holen.



Abgerechnet wird zum Schluss: Jeder erlegte Gegner spendet einen Abschusspunkt sowie eine einzusammelnde, gleichwertige Münze – hitzige Gefechte ums Erbe sind somit vorprogrammiert.

HERSTELLER	Sega
SYSTEM	Dreamcast
ZIRKA-PREIS	90 Mark
GRAFIK	87%
SOUND	64%
Spielspaß	81%

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

Allein fad, zu viert genial: Bombastischer Ego-Shooter mit brillanter Optik und abwechslungsreichen Charakteren.





ANDERE VERSIONEN
Eine Arcade-Version existiert, weitere Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.



Bomben in einer Ausstellung: Der Radar zeigt Euch die Positionen der zu entschärfenden Sprengsätze – wahlweise dürft Ihr auch in die Third-Person-Sicht umschalten.



Gut gezielt ist halb getroffen: In hektischen Mehrspielerduellen lässt sich das Sniper-Gewehr nur selten sinnvoll einsetzen.

Vierfach nett im Quartett

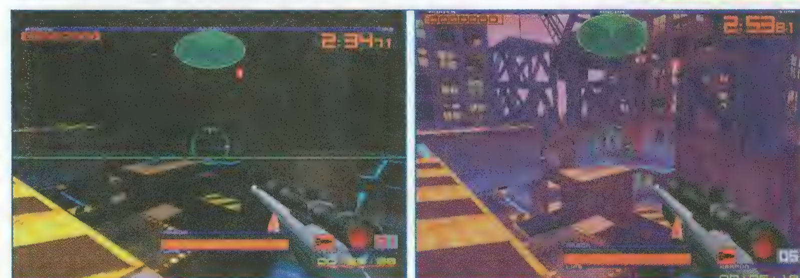
Im Gegensatz zu den meisten anderen Ego-Ballereien unterscheiden sich die Helden in "Outtrigger" nicht nur in puncto Aussehen sondern auch in Spielgefühl und Waffenwahl. Jeder Recke hat nämlich seine drei ganz persönlichen Todbringer im Gepäck: Der flinke Jay Aragaki etwa favorisiert leichte MP, Granaten und Raketenwerfer während Schwergewicht Talon Grant massives Geschütz bevorzugt: Sowohl dessen Dreiweg-Laser als auch die mächtige Rail-Gun zeichnen sich zwar durch eine niedrige Feuerrate, aber verheerende Durchschlagskraft aus. Zusätzlich liegen in allen Arenen auch 'allgemeingültige' Wummen wie Flammenwerfer oder Scharfschützengewehr herum. Nützliche Extras wie Panzerweste, Nachtsichtgerät und Wärmequellen-aufspürende Thermographenbrille runden die Ausrüstungspalette ab.

Die geplante 'Online'-Unterstützung hat Sega Deutschland zwar eingespart, dafür entschädigt der tolle Vierspieler-Splitscreen-Modus. Allerdings sind nur Gefechte in Teams oder jeder gegen jeden möglich, zusätzliche Varianten wie 'Capture the Flag' sucht Ihr vergebens. *cg*

DEM EINZELSPIELER BIETET SEGAS EGO-DEBÜT noch weniger Spieltiefe als vergleichbare Titel wie "Unreal Tournament". Die zwar unterhaltsamen, aber viel zu kurzen Übungsmissionen habt Ihr nach ein, zwei Stunden geknackt, danach ist für Solisten Feierabend. In geselliger Runde kommt hingegen mächtig Laune auf – in Bedienung und Bewaffnung unterschiedliche Charakteren sowie zahlreichen Arenen jeglicher Art und Größe sei Dank. Ob übersichtliches Kolosseum oder mehrstöckige chinesische Festungsanlage mit Treppen und Abkürzungen – kaum ein Multiplayer-Gemetzel übertrifft in Sachen Spielspaß eine Runde "Outtrigger". Dass ihr dabei die Sensibilität der Sichtachsen weder bei Pad noch Maus (mit der sich die Ballerorgie übrigens einfacher bedienen lässt) verstellen könnt, stört nur anfangs. Schnell merkt ihr, dass die etwas träge Steuerung perfekt auf die restlichen Spielelemente abgestimmt ist. Gekrönt wird die Naomi-Konvertierung durch die phänomenale Optik, die nur bei heftigem Raketeneinschlag im Vierspieler-Splitscreen mal ins Stocken gerät. Schade finde ich aber, dass AM2 auf zusätzliche Multi-Modi wie 'Capture the Flag' verzichtet hat, so seid Ihr auf 'reine' Ballereien beschränkt.



Colin Gäbel



Optisch eindrucksvoll: Im Dunkeln ist schlecht zielen – findet Ihr jedoch ein hochtechnisiertes Nachtsichtgerät, erstrahlt das Szenario im künstlichen Licht und die Trefferquote steigt.



ENTWICKLER: CAPCOM, JAPAN (WWW.CAPCOM.COM)

Onimusha



Einsteigerfreundlich: Im Kampf nimmt Samanosuke automatisch den nahestehendsten Unhold ins Visier – die actiongeladenen Gefechte werden Euch so sehr leicht gemacht.



Im Vorhof zur Hölle: Wer sich durch die Monster-verseuchten Ebenen des versteckten 'Dark-Realm' metzelt, wird mit nützlichen Extras belohnt.



Ob Buch, Film oder Videospiel – die uralte Geschichte vom furchtlosen Helden, der seine liebliche Prinzessin aus den Fängen eines gemeinen Entführers befreit, beflügelt seit Jahrtausenden die Phantasie kreativer Geister. Ein gleichermaßen beliebtes wie bewährtes Szenario also, dem sich auch die Horrorexperten von Capcom für ihr PS2-Metzelepos "Onimusha" bedienen. Das actiongeladenene Samurai-Spektakel entführt Euch ins Japan des 16. Jahrhunderts. Objekt bösartiger Begierde ist die bezaubernde neunzehnjährige Yuki, welche als Opfer einer dämonischen Zeremonie ein gar schauderhaftes Schicksal erwartet: Nobunaga Oda, ein machthungriger Feldherr hat mit den Mächten der Finsternis einen teuflischen Pakt geschlossen. Für den Preis seiner Seele beschert ihm der Höllenfürst übernatürliche Kräfte und eine unbesiegbare Armee der Finsternis als Gefolgschaft. Um den Pakt endgültig zu besiegeln, bleibt Nobunaga nur noch eines zu tun: In einem grausigen Ritual muss eine unschuldige Jungfrau enthauptet und aus ihrem Schädel das Blut ihres Leibes getrunken werden – als Opfer soll natürlich Prinzessin Yuki dienen. Böses ahnend entsendet die adlige Schönheit noch einen Hilferuf an ihren Cousin Samanosuke, doch als der edelmütige Samurai die Mauern der Burg erreicht, ist die einst stolze Feste bereits von Dämonenhorden überrannt; von Couisne Yuki fehlt jede Spur.



Im Namen der Ehre

Ähnlich dem Genre-Klassiker "Resident Evil" schleicht auch der "Onimusha"-Held als Polygon-Figur durch vorgerenderte Kulissen, löst kleine Schlüssel-Schloss-Rätseleien und prügelt sich mit allerlei Monsterpack. Im Vergleich zur Zombiehatz liegt der Schwerpunkt aber wesentlich stärker auf actiongeladenen Zweikämpfen. Via Knopfdruck zieht Samanosuke sein Schwert und visiert automatisch den nächsten Feind an. Mit nur einem Attack-Button schlitzt sich der Nippon-Recke filigran durch Zombieninjas, Monsterinsekten oder gehörnte Teufel. Liegt ein Gegner benommen am Boden, setzt Ihr reaktionsschnell zum Todesstoß an, ehe sich das Ungetüm wieder aufrappeln kann. Natürlich sieht die Dämonenbrut dem eigenen Verderben nicht tatenlos zu: Setzt ein

CAPCOMS ALTERTÜMLICHER SURVIVAL-HORROR-KNALLER macht vor allem wegen zwei Dingen Spaß: Da wäre zum einen die unkomplizierte aber furios inszenierte Nahkampf-Action. Wenn sich Samanosuke mit wenigen Joypad-Kommandos behände durch die Zombiehorden schlitzt, zwischendurch mal eben einen feindlichen Angriff pariert und das Blut gleich literweise über den Bildschirm spritzt, werden selbst friedliche Gemüter zu fanatischen Monstermetzgern. Der PS2-Samurai steuert sich gleichermaßen einfach wie flexibel, selbst Genre-Anfänger dürften keine Einstiegsprobleme haben. Gekrönt wird die nahezu perfekte Spielbarkeit durch die opulente Präsentation: Wunderschöne Renderhintergründe, schaurig-schöne Polygon-Dämonen und eine fast Hollywood-reife Musikkulisse – bei der Inszenierung lässt "Onimusha" die interne Zombie-Konkurrenz hinter sich. Wer allerdings Gruselspannung und Herzkasper à la "Resident Evil" erwartet, dürfte enttäuscht sein: Samanosukes Abenteuer sind zwar atmosphärisch dicht, Angst jagen sie aber höchstens Vorschülern ein. Ärgerlich ist die kurze Spielzeit: Nach nur vier bis fünf Stunden blickt Ihr dem finalen Obermotz in die böse funkelnden Augen.



Colin Gäbel



Gehörnte Dämonen, dreiäugige Ninjas und klapprige Samurai-Skelette – das Gegnerdesign lässt keine Gruselwünsche offen.

HERSTELLER	Capcom
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	120 Mark
GRAFIK	83%
SOUND	86%
Spielspaß	84%
ACTION	
STRATEGIE	
PRÄSENTATION	
MULTIPLAYER	

Typisch Capcom: Bombastisch präsentiertes und spielerisch exzellentes Metzel-Epos – leider sehr kurz.





ANDERE VERSIONEN
Den Importtest (gleiche Wertung) findet Ihr in MAN!AC 4/2001.



Herrlich: Animierte Elemente wie dieser Flusslauf hauchen den Renderkulissen Leben ein.



Kopfnüsse für zwei: Im Team meistern Samanosuke und Kaede einen kniffligen Rätselparcours.



Schockierend: Die fatale Blitzmagie hüllt ihr Opfer in ein wahres Stromgewitter ein.

Skelettsamurai zum Angriff an, geht Samanosuke via L1 flink in die Defensive. So ziemlich jede Attacke lässt sich dadurch abblocken, lediglich gegen besonders heftige Endgegner-Manöver hilft nur manuelles Ausweichen. Habt Ihr einen Bösewicht mit R1 anvisiert, tänzelt Euer Held elegant um das Opfer herum oder entgeht dessen Angriffen durch einen Schritt nach hinten. Nach gewonnenem Kampf verlassen die Monsterseelen ihre sterblichen Hüllen. Mit seinem magischen Handschuh bannt Samanosuke die leuchtenden Transzendental-Wesen. Je nach Farbe frischen die Seelen Eure Lebensenergie auf, geben Erfahrungspunkte oder spenden Zauberkraft. Der geheimnisvolle Handschuh dient nämlich einem ganz besonderen Zweck: Findet Ihr den entsprechenden Elementstein, verwandelt sich Samanosukes ordinärer Stahl in eine mächtige Feuer-, Blitz- oder Windklinge. Die magischen Schneiden unterscheiden sich nicht nur in Stärke und Schnelligkeit, sie stellen Euch auch ihre magischen Kräfte zur Verfügung. Auf Tastendruck schießt eine gewaltige Feuerlinie aus dem Schwert oder Ihr entfesselt einen monstermeuchelnden Tornado. Habt Ihr durch fleißiges Seelensaugen genügend Erfahrungspunkte gesammelt, dürft Ihr an den sparsam verteilten Speicherpunkten die Klingenklassen verbessern oder Fundstücke wie sanfte Heilkräuter in wirkungsvolle Medi-Paks verwandeln.

Sexy Todesengel

Zwar spielt Samurai Samanosuke die Hauptrolle in "Onimusha", an ausgesuchten Stellen schlüpft Ihr aber auch in die Rolle der knackigen Ninja-Maus Kaede. Diese beharkt das Dämonenpack mit einem kurzen Dolch und messerscharfen Wurfsternen. Wann Ihr die gewandte Amazone steuern dürft, schreibt der Handlungsverlauf vor. Ein manueller Charakterwechsel ist nicht möglich. Wie es sich für ein ordentliches Capcom-Epos gehört, werdet Ihr ab und an durch Renderfilme bzw. Zwischensequenzen in Spielgrafik samt englischer Sprachausgabe verwöhnt. Die Bildschirmtexte erscheinen hingegen auf deutsch. *cg*



"Kurze Spiele kommen in Japan gut an"

Im Rahmen der E3 stand uns "Onimusha"-Produzent Keiji Inafune Rede und Antwort. Vor seinem Survival-Horror-Einstand betreute der Japaner die "Mega-Man"-Reihe.

Warum habt Ihr Euch bei "Onimusha" für Render- statt für Echtzeitkulissen entschieden?

INAFUNE: Merkwürdigerweise bekomme ich diese Frage immer nur von Europäern gestellt. In Japan stören sich die Spieler überhaupt nicht an dieser Darstellungsweise. Uns war wichtig, "Onimusha" schnellstmöglich in den Handel zu bringen. Wir hatten einfach nicht die Zeit, die damals neue PS2-Hardware auszureizen und gleichzeitig den Terminplan einzuhalten und mussten deshalb technische Kompromisse eingehen. Ich bin mit der Optik auf jeden Fall zufrieden, "Onimusha 2" wird übrigens auch vorberechnete Hintergründe haben.

Stichwort Spielzeit: Mit vier bis fünf Stunden ist "Onimusha" wie die meisten Horror-Titel von Capcom nicht gerade umfangreich.

INAFUNE: (lacht) Auch das scheint ein eher westliches Problem zu sein. Bei uns geht der Trend eindeutig zu kürzeren Spielen. Wir wollen mit unseren Titeln nicht nur Vollzeit-Zocker, sondern auch Gelegenheitsspieler ansprechen. Die meisten Berufstätigen haben einfach nicht die Zeit, sich mit einem über 50 Stunden langen Mammut-Rollenspiel auseinanderzusetzen und freuen sich deshalb, auf ein übersichtlich aber packendes Bildschirmerlebnis nach Feierabend.

Optisch sind Capcom-Titel wie "Onimusha" oder "Devil May Cry" vielen PS2-Konkurrenztiteln voraus. Wie erklärst Du Dir diese technische Überlegenheit?

INAFUNE: Bei Capcom ziehen alle Entwicklerteams an einem Strang. Hat eine Gruppe eine besonders leistungsfähige Grafik-Routine erstellt, haben auch die anderen Abteilungen darauf Zugriff. Unproduktives Konkurrenzdenken gibt es nicht. So sparen wir Zeit und Geld, zudem machen wir schneller Fortschritte als andere Firmen.



Wehrhafte Ninja-Braut: Kräftemäßig ist die süße Kaede Samanosuke klar unterlegen, dafür hat nur sie die messerscharfen Shurikens im Gepäck.

***Nähere Infos** zum Nachfolger gibt's zwar noch keine, spielt Ihr aber "Onimusha" einmal durch, werdet Ihr mit einem kurzen Demofilm belohnt. Zudem wurden kürzlich erste Bilder auf der offiziellen Internetseite veröffentlicht (www.oni-musha.com).*







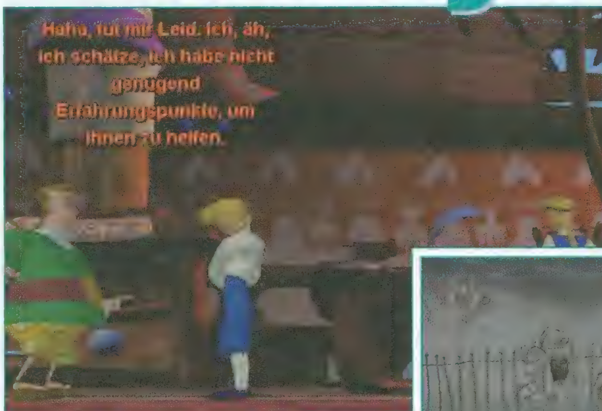


ENTWICKLER: LucasArts, USA (www.lucasarts.com)

Flucht von Monkey Island

Pirat mit Vorstrafen: *Guybrush erlebte sein erstes Abenteuer 1990 auf dem PC ("Das Geheimnis von Monkey Island"). Die Hauptaufgabe war, durch Bestehen dreier Prüfungen ein vollwertiger Pirat zu werden. Der zweite Teil "LeChucks Rache" folgte ein Jahr später. Immer noch in 2D, machte sich der sympathische Held auf die Suche nach dem legendären Schatz 'Big Woop' und besiegte ein zweites Mal den dämonischen Kapitän. Erst 1997 erschien "Der Fluch von Monkey Island", in dem Guybrush endlich seine große Liebe Elaine ehelichte und LeChuck ein drittes Mal in die Hölle verbannte.*

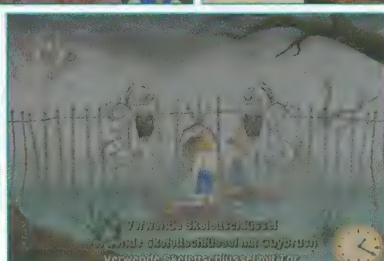
Die kultigen PC-Vorgänger in chronologischer Reihenfolge von oben nach unten



Zahlreiche Seitenhiebe auf andere Genres lockern das Spielgeschehen auf



Guybrush trifft im Laufe seiner Reise immer wieder auf Bekannte aus früheren Teilen



In den Sümpfen begegnet sich Guybrush selbst. Aber Vorsicht, sonst purzelt Ihr ein Raum-Zeit-Kontinuum!



Eifrigen PC-Abenteurern sind sie schon lange ein Begriff: Der schusselige Comic-Pirat Guybrush Threepwood und seine Erlebnisse auf der Affeninsel. Ganze vier Episoden hat der blonde Freibeuter bereits auf dem Buckel (siehe Randspalte). Nachdem Konsolenbesitzer über Jahre hinweg vernachlässigt wurden, gibt's jetzt den vierten Teil für Sonys Next-Gen-Konsole.

Seeräuber in 3D

Nach unzähligen Abenteuern hat sich Guybrush vom einfachen Schiffsjungen zum anerkannten Piraten hochgearbeitet, und dabei mehrmals den hinterhältigen Geister-Kapitän LeChuck in die Hölle geschickt. Dieser ist nämlich im wahrsten Sinne des Wortes unsterblich in die bildhübsche Gouverneurin Elaine verliebt, doch wie in jeder guten Love-Story hat sich unser blonder Held die selbstbewusste Dame geangelt. Dementsprechend tief sitzt der Hass des holzbeinigen Bösewichts. Keine Frage, dass Threepwood auch im vierten Teil wieder gegen den fiesen LeChuck antreten und diesen vernichten muss.

Gerade sind Guybrush und Elaine aus den Flitterwochen zurückgekehrt, doch als sie im Hafen von Melée Island ankommen, ist niemand da, um Sie zu begrüßen. Der Pier ist wie ausgestorben und so gehen sie verstört in Richtung Gouverneurs-Villa. Dort erfährt das Ehepaar, dass man Elaine für tot erklärt hat, zudem wird der Wohnsitz gerade von einem Katapult unter Feuer genommen. Es kommt aber noch schlimmer: Der verruchte Immobilien-Makler Charles M. Charles ist dabei, Melee Island aufzukaufen. Genauer gesagt fordert er Matrosen und Piraten zum Beleidigungs-Armdrücken heraus, bei dem sich die Duellanten auf die übelste Weise beschimpfen. Da der beste Flucher gewinnt und niemand die Fähigkeiten von Charles überbieten kann, fällt die Insel Stück für Stück dem Immobilien-Hai in die manikürten Hände. Doch damit nicht genug: Charles hat sich bereits für den Gouverneurs-Posten beworben. So ist das Desaster mal wieder komplett und Guybrush hat alle Hände voll zu tun. Allerdings geht er nicht brutal mit Säbel und Pistole vor, sondern vertraut ganz auf seine kommunikativen Fähig-

VORSICHT, LACHSALVEN: **Bei "Flucht von Monkey Island" jagt ein Kalauer den anderen. Es vergeht kaum ein Dialog ohne sarkastische Bemerkungen und Seitenhiebe auf Filme, Imbiss-Ketten oder sonstige popkulturelle Phänomene. So wählt Ihr selbst die unwichtigsten (und unsinnigsten) Phrasen, um jedes Detail und jeden Schmunzler mitzubekommen. Allerdings habt Ihr den Angriff auf die Lachmuskeln auch bitter nötig: Teilweise sind die Rätsel ziemlich happig, auch wenn sie meist durch intensive Kommunikation und Herumprobieren zu lösen sind. Guybrush steuert sich dabei erfreulich gut durch die stimmungsvollen Render-Landschaften – mit dem Analog-Stick lebt sich's sogar besser als mit den Pfeiltasten einer PC-Tastatur. Und wegen der niedrigeren TV-Auflösung sieht das Ganze auch noch weniger kantig als in der PC-Version aus. Wer ein motivierendes Grafikabenteuer sucht, ist bei Teil 4 der "Monkey Island"-Saga genau richtig: LucasArts zaubert eine atmosphärische Comicwelt auf den Bildschirm. Passende Karibikklänge, kurze Ladezeiten und gelungene Übersetzung runden das Bild ab. Einziger Wermutstropfen: Pro Memory Card dürft Ihr nur einen Spielstand speichern.**



Stephan Freundorfer

HERSTELLER	
	EA
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	120 Mark
GRAFIK	80%
SOUND	85%
Spielspaß	86%

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

Geniales PC-Adventure auf der PS2: Ulkige Dialoge, hübsche Optik und gelungene Steuerung überzeugen auf ganzer Linie.

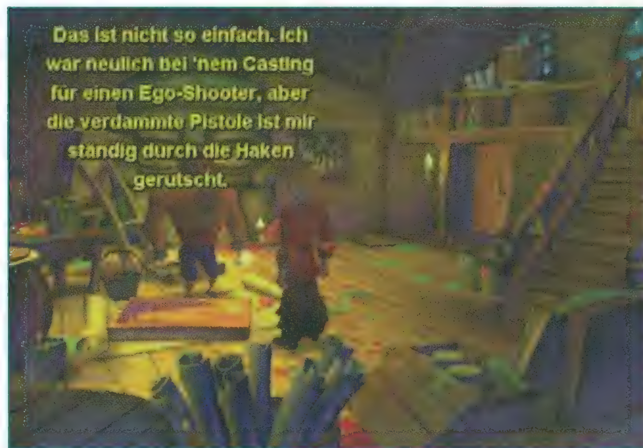
AB 12





Beim Klippenspringen tretet Ihr gegen Marco de Pollo an. Allerdings habt Ihr ohne ein paar Tricks keine Chancen.

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant. Eine PC-Fassung ist bereits erhältlich.



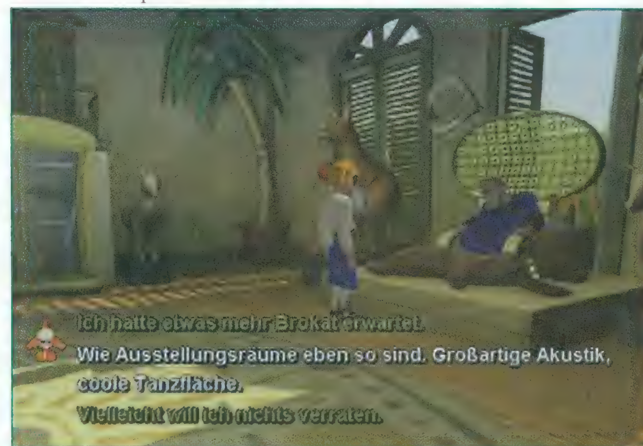
Solche Dialoge zeigen, wie ernst sich das Spiel wirklich nimmt – wer da nicht schmunzeln kann, ist selbst schuld.

keiten. Im Lauf des Spiels trefft Ihr auf die unterschiedlichsten Charaktere: Sprecht Ihr einen Piraten per Knopfdruck an, erscheint eine Liste mehrerer Phrasen: Eure Wahl reicht von sarkastischen Bemerkungen über üble Verarschungen bis hin zu freundlichen Kommentaren. Falsch machen könnt Ihr allerdings nichts – bei "Flucht von Monkey Island" gibt es kein 'Game Over'. Jeder wichtige Dialog darf beliebig oft wiederholt werden, bis Ihr Euer Ziel erreicht habt. Dasselbe gilt für die Geschicklichkeits-Einlagen: Bei Lava-Bootfahrten oder Kuh-Rodeo sind dennoch flinke Finger und schnelle Reaktionen gefragt. Ansonsten gilt die wichtigste Abenteurer-Regel: Alles einsammeln, was nicht niet- und nagelfest ist. Dabei hortet Ihr Fahrradschläuche, Enten, Bananengreifer und viele weitere abstruse Gegenstände, die Ihr im Inventar kombiniert und dann für nicht minder absonderliche Zwecke einsetzt.

Euer Karibik-Trip führt über eine ganze Reihe Inseln: Nach einem Besuch auf Melee-, Lucre- und Jambalaya-Island strandet Ihr schließlich auf der berüchtigten Affen-Insel. Dort fordert Ihr den behaarten Schimpansen-Prinzen zum 'Monkey Combat', um letztlich LeChuck endgültig aus Eurem Leben verbannen zu können. Doch bis dahin vergehen viele heitere Spielstunden. *sb*

Piraten-geschichte(n):

Die Historie der Seeräuber reicht bis in die Antike zurück. Das 16. Jahrhundert wird allerdings als goldenes Zeitalter der Piraterie gesehen: In jenen Tagen schickten die Spanier ihre mit Gold, Silber und Handelswaren beladenen Galeonen aus der neuen Welt nach Europa. Engländer und Franzosen unterstützten die Piraten, um die Macht der Spanier zu schmälern. Die berühmtesten Freibeuter dieser Zeit waren Sir Francis Drake und Sir Thomas Morgan. Als ihnen mit dem Friedensschluss die Legitimation ihrer Piraterie entzogen wurde, kaperten und brandschatzten die meisten Seeräuber auf eigene Faust (bis sie zum größten Teil am Galgen endeten).

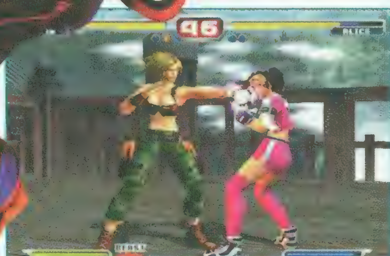


Auf die Frage, wie Guybrush der Ausstellungsraum von Mr. Mandrill gefällt, kommen ihm gleich einige sarkastische Bemerkungen in den Sinn.

ENTWICKLER: Eighting, Japan (www.hudson.co.jp)

Bloody Roar 3





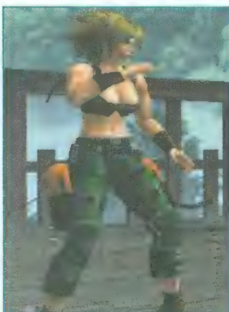
Die zierliche Alice hat die linke Gerade von Shina gerade noch abgewehrt – gute Deckung ist der Schlüssel zum Sieg.



Is' was, Doc? Zwar hat der kampferprobte Mümmelmann kräftige Hinterläufe zum Treten, trotzdem kann er nicht verhindern, dass Uriko ihren Turnschuh in seinem Gesicht vergräbt. Wie bei "Tekken" & Co. werden Treffer durch bunte Lichteffekte angezeigt.

Was für´s Auge:

Spätestens seit "DOA2" sind wogende Oberweiten bei Beat'em up-Mädels nicht mehr wegzudenken, "Bloody Roar 3" macht da keine Ausnahme. Bis auf die zierliche Uriko sind die Damen so üppig ausgestattet, dass beinahe jeder Schlag den prächtigen Vorbau in Wallung bringt – vorausgesetzt, Ihr verzichtet auf die Verwandlung zum Tier.


Soldatenmädel Shina weiß, wie man männliche Fans gewinnt – und jetzt mal hüpfen...



Hudson lädt zum dritten Mal zum großen Kampf der Tiermenschen. Unter dem Deckmantel einer abstrusen Hintergrundgeschichte verbirgt sich abermals ein klassischer 3D-Prügler – wählt einen von zwölf Recken aus und knüppelt Euch so lange, bis einer der Widersacher mit leerem Energiebalken darniederliegt. Der Witz dabei: Ihr tretet nicht mit gewöhnlichen Söldnern oder Kung-Fu-Assen an: Jeder der streitbaren Kontrahenten besitzt ein tierisches Alter Ego – während sich Martial-Arts-Künstler Long in einen zähnefletschenden Wer-Tiger verwandelt, wird die niedliche Alice zu einem gefährlichen Kampf-Karnickel. Neben naheliegenden Vertretern wie Werwolf Yugo gibt es auch ein paar absurde Mutationen zu bewundern: Punk Busuzima wird zum riesigen Chamäleon, das mit Kulleraugen und Riesenzunge einen eher bizarren Anblick bietet. Richtig unangenehm ist eine Konfrontation mit Insektenmensch Stun: Dank dickem Chitinpanzer steckt der feiste Geselle besonders viele Schläge ein.

Auf die Zwölf...

Doch Ihr könnt nicht immer in Eurer mächtigen Tiergestalt kämpfen: Erst, wenn sich der Balken am unteren Bildschirmrand komplett aufgeladen hat, dürft Ihr Eure schwache menschliche Form verlassen. Als Tier habt Ihr dann jede Menge neue Fähigkeiten: Mit Klauen und Zähnen reißt Ihr dem Gegner klaffende Wunden, eigene Blessuren heilen mit der Zeit. Auch Super-Attacken stehen nur in Tierform zur Verfügung – doch sind diese so anstrengend, dass Ihr danach wieder in Eure menschliche Form zurückwechseln müsst. Dasselbe passiert, wenn Ihr zu viele Schläge einsteckt: Jede feindliche Attacke zehrt an der begehrten Beast-Energie; ist sie alle, müsst Ihr erst mühsam neue Kräfte sammeln, um das Tier rauszulassen. Neben dem obligatorischen Arcade-Modus erwartet Euch auch eine Ausdauer- und eine Trainingsvariante. Gesellige Lycantrophen treten im Zweispielermodus an und zeigen dem Pad-Nachbarn, wer die schärferen Krallen hat. *tm*



Deftige Kombos laden die Beast-Energie auf. Könnt Ihr Euch verwandeln, wird ein Symbol eingeblendet.

MAUL- UND KLAUENSEUCHE: Im dritten Aufguss können Hudsons tierische Helden leider nicht mehr recht überzeugen. Die kargen Hintergründe lassen kaum adäquate Klopper-Stimmung aufkommen, die Kämpfer können zwar mit ordentlichen Texturen aufwarten, haben aber in puncto Animationen nicht viel seit dem PSone-Vorgänger dazugelernt. Die größten Schwächen leistet sich aber das Kampfsystem: Gezielte Aktionen sind durch den hektischen Spielverlauf kaum möglich, Ihr habt nie das Gefühl, Euren Charakter wirklich unter Kontrolle zu haben und prügelt deshalb blind drauf los. Auch die Intelligenz der CPU-Kämpfer hat ihre Macken: Auf höherer Schwierigkeit hauen Euch die Gegner mit endlosen Juggle-Combos quer durch die Arena, nur manchmal machen sie eine kurze Pause, um Euch kurz zum Zug kommen zu lassen und ein ausgewogenes Spiel vorzugaukeln. Auch lästig: Setzt Ihr einen Superspecial ein, lädt sich ein guter Teil Eurer Lebensenergie wieder auf – egal, ob die Attacke glückt oder fehlschlägt. Prügelamateure werden zwar auf ihre Kosten kommen, Profis ist die Klopperei aber zu unausgewogen und flach. Mit menschlichen Gegnern macht's zudem erheblich länger Spaß.

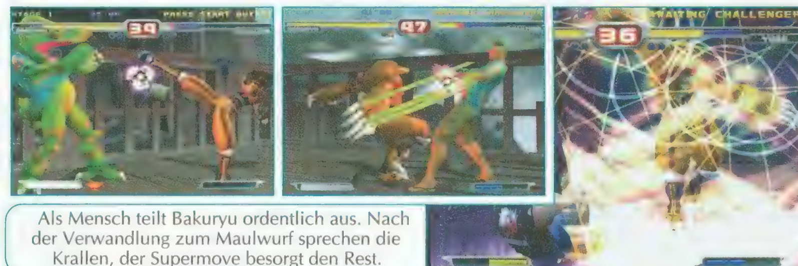

David Mohr

HERSTELLER	Hudson
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	120 Mark
GRAFIK	67%
SOUND	62%
Spielspaß	70%

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

Hektische, technisch etwas altbackene Klopperei. Vor allem für Multiplayer-Fans interessant.

AB 16



Als Mensch teilt Bakuryu ordentlich aus. Nach der Verwandlung zum Maulwurf sprechen die Krallen, der Supermove besorgt den Rest.

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

ENTWICKLER: Capcom, Japan (www.capcom.com)

Megaman Legends 2





Keine Angst vor großen Robotern: Als furchtloser Held nimmt's Megaman mit Monstern jeder Größenordnung auf!

In ferner Zukunft ist der Großteil der Erde im Meer versunken und die Menschen leben auf fliegenden Inseln. Unter ihnen leben die so genannten Digger, die nach verlorenen Schätzen suchen. Zwei dieser Abenteurer sind Held Megaman und seine Adoptivschwester Roll: Zusammen suchen die beiden nach dem ultimativen Schatz, der 'Mother Lode' und zudem nach Rolls verschollenen Eltern – allerdings kommt ihnen immer wieder der böse, aber irgendwie sympathische Bonne-Clan in die Quere... Im Gegensatz zu den klassischen 2D-Jump'n'Runs ist "Megaman Legends 2" ein waschechtes Action-Adventure: In comicartiger 3D-Grafik erforscht Ihr Luftschiffe, Städte und High-Tech-Ruinen. Dabei löst Ihr immer wieder kleinere Aufträge und kommt so langsam dem Geheimnis um den Superschatz auf die Spur. Gegner werden mit diversen Schießeisen bekämpft, wobei Euch die automatische Zielerfassung besonders bei dicken Zwischengegnern gute Dienste leistet. Besiegte Monster hinterlassen Euch Bares, mit dem Ihr in Städten neue Waffen ersteht. Gespeichert wird bei Maskottchen Data, das Euch auch über die nächste Aufgabe informiert. Allerdings solltet Ihr des englischen mächtig sein – deutsche Untertitel gibt's nicht. *tm*

***NA ALSO, ES GEHT DOCH:** Nach dem mäßigen ersten Teil und dem katastrophalen "Megaman 64" kann das neue 3D-Abenteuer des blauen Helden weitgehend überzeugen: Die bunte Comicgrafik gestaltet sich flüssig und relativ fehlerfrei, dank der flotten Steuerung lenkt Ihr den Helden frustfrei durch die Szenarien. Blechmonster erledigt Ihr dank praktischem Lock-On-Feature ohne Probleme und die großen Bosse fordern Euch ein hübsches Maß Taktik ab. Besonders die Echtzeit-Zwischensequenzen sind gelungen: Dank raffinierter Schnitte und guter Sprachausgabe wird die umfangreiche Geschichte spannend erzählt. Zum Knaller langt's dennoch nicht: Eine flexiblere Speicheroption und aufwändigere Optik hätten nicht geschadet.*



Stephan Freundorfer

HERSTELLER	Capcom
SYSTEM	PSone
ZIRKA-PREIS	90 Mark
GRAFIK	75%
SOUND	71%

Spielspaß 75%

Storylastiges Action-Adventure mit deftigen Ballereinlagen – nett, aber unspektakulär.

ACTION – STRATEGIE – PRÄSENTATION – MULTIPLAYER

RUMBLE – AB 12

ANDERE VERSIONEN

Der Vorgänger wurde in MAN!AC 6/99 mit 48% Spielspaß getestet.

ENTWICKLER: Capcom, Japan (www.capcom-europe.com)

Breath of Fire 4



In der sagenumwobenen Welt von "Breath of Fire" existieren zwei durch ein gigantisches Sumpfgebiet von einander getrennte Reiche. Ewige Zeiten gab es keinerlei Kontakt zwischen dem Staatenbund im Osten und dem Fou-Imperium im Westen. Als infolge des technischen Fortschritts endlich Reisen von einem Kontinent zum anderen möglich wurden, waren nicht toleranter Kulturenaustausch sondern Krieg und Zerstörung das Ergebnis der Völkerbegegnung. Nur ein im letzten Moment ausgerufener Waffenstillstand verhinderte den totalen Untergang beider Mächte. Ein Jahr später verschwindet Prinzessin Elena von Wyndia unter mysteriösen Umständen während einer Tuppenvisite auf den Schlachtfeldern. Zwar verdächtigen die Oststaatler das Fou-Imperium der Entführung, um den just gewonnen Frieden aber nicht unnötig zu gefährden, begibt sich Elenas Schwester Nina mit dem kampferprobten Katzenmensch Cray undervover auf die Suche.

Soweit die Rahmenhandlung der nunmehr vierten Episode von Capcoms beliebter Rollenspiel-Saga. Genre-üblich bleiben Nina und Cray natürlich nicht lange allein, sondern erhalten tatkräftige Unterstützung durch zahlreiche weitere Helden wie Drachenmensch Ryu, dem weiblichen Roboter Ershin oder dem Hund-Mann-Mutanten Scias. Wie im populären PSone-Vorgänger steuert Ihr die illustre Bande als liebevoll-animierte Bitmap-Sprites durch isometrische Polygonkulissen. Mit R2 und L2 dreht Ihr die Kamera zwecks besserem Überblick um jeweils 90 Grad. Mit den anderen Schultertasten wechselt Ihr den Anführer Eurer Truppe. Denn die meisten Partymitglieder verfügen über eine individuelle Fähigkeit, die nur in dieser Position zur Anwendung kommt: Dank ihrer Flügel erhebt sich Nina in die Luft und späht die Umgebung aus, Ershins kräftiger Rammstoß zerschmettert Porzellanvasen und Raubkatze Cray schiebt hinderliche Holzkisten aus dem Weg.



Kämpfen mit Tiefgang: Führen Eure Helden bestimmte Zaubersprüche hintereinander aus, entfesseln sie wuchtige Magiecombos.




Vogelfrei: Um in den vollgestopften Städten einen besseren Überblick zu bekommen, schwingt sich Nina kurzerhand in die Lüfte.

Während Ihr Euch in der Oberwelt auf Wunsch in Monstergefechte verwickeln lassen könnt, konfrontieren Euch die wehrhaften Biester im Dungeon ungefragt. In den rundenbasierten Keilereien greifen immer drei Recken an vorderster Front aktiv ein. Genre-unüblich dürft Ihr dabei abgekämpfte Kumpane gegen frische Helden aus der zweiten Reihe austauschen. Stirbt ein Kämpe, rutscht automatisch ein Ersatzbänkler nach. Abwechslung vom RPG-Alltag bringen die sinnvoll in die Handlung eingebundenen Mini-Spiele: Mal folgt Ihr den Hufspuren eines wildgewordenen Ebers durch einen fallengespickten Wald, ein anderes Mal stapelt ihr via Verladekran Kisten auf ein Güterschiff. Bis auf die deutschsprachige Anleitung ist das Abenteuer übrigens komplett in englisch. *cg*

Hosentaschen-RPG: *Zur Freude aller "Breath of Fire"-Fans legt Capcom die erste, nur in Japan und den USA erschienene SNES-Episode für den Game Boy Advance neu auf. Für das Remake wurden nicht nur sämtliche Optiken überarbeitet, auch einige spielerische Neuerungen versprechen eine lohnenswerte Investition: Zusätzliche Zwischensequenzen, eine aufgemotzte Version des Angelspiels (das es natürlich auch im vierten Teil wieder gibt) sowie die Möglichkeit immer und überall zu speichern finden ebenso ihren Weg ins Modul wie ein Link-Modus, in dem virtuelle Drachenkrieger gefundene Items untereinander austauschen können.*




Fürs SNES-"Breath of Fire" vergaben wir einst 84% Spielspaß (im Bild die GBA-Version)

IM VERGLEICH ZU NEUZEITIGEN ROLLENSPIELEN wie "Grandia 2" oder "Final Fantasy 9" mutet "BoF 4" auf den ersten Blick recht altbacken an: Keine oppulenten Renderfilme, Bitmap-Sprites statt Polygonrecken und Iso-Perspektive. Mit der Zeit offenbart die Drachensaga aber ihre wahre Klasse: Liebevoll animierte Helden und Monster, detaillierte Hintergründe und ein oftmals schräger asiatischer Soundtrack fernab üblicher Fantasiedudeleien – da kann sich so manches Konkurrenz-RPG eine Scheibe abschneiden. Gleiches gilt für das taktisch tiefgehende Kampfsystem und die riesige Spielwelt, die Euch reichlich Freiraum für Erkundungstouren abseits des Haupttlösungsweges lässt. Nicht so gut gefallen haben mir hingegen die häufigen Zufallsbegegnungen und die oftmals unübersichtlichen Kameraeinstellungen. Dennoch ein rundum gelungenes RPG.


Colin Gäbel

Spielspaß	78%
Hersteller	Capcom
System	PSone
Zirka-Preis	90 Mark
Grafik	81%
Sound	79%

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

ブレス オブ ファイア IV BREATH of FIRE うつろわざるもの PRESS START BUTTON ©CAPCOM CO.,LTD.2000 ©CAPCOM U.S.A. INC.2000 ALL RIGHTS RESERVED.

Klassisches Rollenspiel mit taktischem Kampfsystem und sympathisch-altmodischen Bitmap-Helden & -Schurken.

AB 12





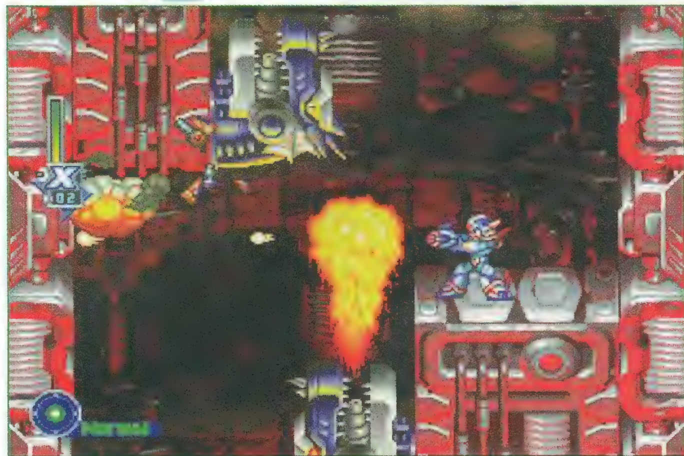
Abgedreht: Von schelmischen Feen verkleinert, muss sich Nina eines aufdringlichen Spatzen erwehren.

ANDERE VERSIONEN

Den Importtest findet Ihr in Ausgabe 2/2001 (gleiche Wertung).

ENTWICKLER: CAPCOM, JAPAN (WWW.CAPCOM.COM)

Megaman X5



In der Lavawelt von Matt Rex kriegt es Megaman mit üblen Feuerspuckern zu tun



Olé 2D! Auch in seinem fünften "X"-Abenteuer bleibt Capcoms Vorzeigeheld Megaman seiner Linie treu: In der Stahlhaut des blauen Helden oder als dessen Lichtschwert schwingender Kollege Zero rennt, springt, schießt und schlagt Ihr Euch durch acht komplexe Bitmap-Welten. Metallische Würgepflanzen, Robo-Fledermäuse oder stachelige Kugelfische machen Euch das Leben schwer.

Härter wird's am Ende der ausladenden Level: Hier wartet jeweils ein thematisch passender Oberschurke, dem Ihr nach hartem Kampf die Waffe klaut, um diese selbst zu benutzen. So kommt die nötige Taktik ins Spiel: Da jeder Endgegner auf eine andere Kanone allergisch reagiert, zockt es sich erheblich leichter, wenn Ihr die Level in einer taktisch klugen Reihenfolge spielt. Allerdings müsst Ihr diese selbst herausfinden: Trial&Error heißt die Devise.

Im Gegensatz zu den Vorgängern habt Ihr bei "Megaman X5" nur begrenzt Zeit, um das Spiel zu lösen. Da sich eine Raumstation im Sturzflug gen Erde befindet, bleiben Euch nur wenige Stunden, den Endkampf zu erreichen – jeder verpatzte Versuch, einen Level zu knacken, zehrt unbarmherzig an Eurem Zeitkonto. Die Geschichte um den altbekannten Robo-Widerling Sigma wird zwischen den einzelnen Stufen in netten Standbildern weitererzählt – aufwendige FMVs oder gar Sprachausgabe wie im Vorgänger "Megaman X4" gibt's diesmal leider nicht. *tn*

***IM OSTEN NICHTS NEUES:** Wieder einmal hat Capcom ein solides Jump'n'Run abgeliefert – Steuerung und Schwierigkeitsgrad sind hervorragend ausbalanciert, schon nach wenigen Sekunden steuert Ihr Megaman und Zero ohne Probleme durch die langen Level. Auch die 2D-Grafik gibt sich keine Blöße: Sowohl die Helden als auch die Blechmonster sind ordentlich bunt und überzeugen durch angenehm flüssige Animationen. Die Szenerien überraschen zum einen durch den beeindruckenden Detailgrad, zum anderen durch die überraschenden Spezialeffekte, nur hier und da hätten es etwas schönere Hintergründe sein dürfen. Leider geht "Megaman X5" die hervorragende Präsentation des direkten Vorgängers ab: Bildschirmfüllende Monster und animierte Zwischensequenzen sucht Ihr vergebens.*



David Mohr

HERSTELLER	Capcom
SYSTEM	PSone
ZIRKA-PREIS	90 Mark
GRAFIK	71%
SOUND	70%

Spielspaß 72%

Solides 2D-Jump'n'Run mit kniffligen Bossen und einer angenehmen Prise Taktik.

ACTION – STRATEGIE – PRÄSENTATION – MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN

Die US-Version wurde in MAN!AC 5/2001 mit 72% Spielspaß bewertet.



ENTWICKLER: Konami, Japan (www.konami-europe.com)

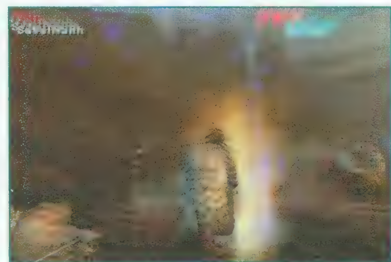
Seven Blades

Schwerter-Kult:

In den vergangenen Jahrhunderten hat Japan unzählige blutige Kriege im eigenen Land geführt. Bis zum Aufkommen der Feuerwaffen im späten Mittelalter schnitt man sich dabei mit Katanas in Stücke. Der Kult, der um Samurai und Bushido getrieben wurde, schloss diese Schwerter mit ein – verständlich, da man sich ja im Kampf auf seine Waffe verlassen musste. Die Verehrung ging sogar soweit, dass die Krieger den Katanas spezielle Namen gaben. Oftmals hatten die Bezeichnungen die Endung 'maru' – was soviel bedeutet wie "absolut rein". Dieses Anhängsel war und ist in Japan einzig Schwertern, Schiffen und Kindern vorbehalten, also unschuldigen Geschöpfen oder Dingen, denen man sein Leben auf Gedeih und Verderb anvertraut.



Im Blutrausch: Mit dem fetten Breitschwert fällt Ihr die Gegner im Dutzend. Der Radar (rechts oben) gibt Aufschluss über den Aufenthaltsort der Feinde.


Die Superspecials werden von heftigen Verwisch-Effekten begleitet: Hier stößt Gokura sein Katana in die Erde.



Ufo-Sichtungen über Japan! Eine Gemeinschaft von abtrünnigen Generälen will die Togukawa-Regierung mit Hilfe überlegener Technologie und finsterer Dämonen stürzen. Dabei kommen auch extraterrestrische Fluggeräte zum Einsatz, die ganze Horden übler Bösewichte über den Metropolen Nippons abwerfen.

So abgedreht die Story, so simpel ist das Spielprinzip: Als einer von zwei mutigen Helden betätigt Ihr Euch als Retter des feudalen Japans. In der Rolle des Gokurakumaru geht Ihr mit einem Schwert auf die üblen Schergen los; Oyuri, eine flinke Scharfschützin, zieht mit allerlei Feuerwaffen ins Krisengebiet.

Messer und Gewehre

Der gewiefte Räuber Gokurakumaru ist ein wahrer Meister des scharfen Stahls: Im Laufe des Spiels bekommt Ihr insgesamt sieben Hieb- und Stichwaffen, die sich deutlich voneinander unterscheiden. Das Breitschwert hat z.B. größere Durchschlagskraft, die Doppelklinge bessere Werte im Nahkampf. Zudem setzt Ihr manche Schneiden als Bumerang ein, um Eure Gegner gekonnt aus dem Kimono zu stoßen. Geprügelt wird mit nur einem Knopf, mehrmaliges Drücken löst eine längere Kombo aus. Kopfstöße, Sprünge, Fußtritte und eine Rammattacke vervollständigen die Angriffspalette. Durch stetiges Draufknüppeln füllt sich zudem Eure Special-Leiste. Im Kampfgetümmel befreit Ihr Euch dann von Ninjas und Fußvolk mit einer krachenden Superattacke – jedes Schwert besitzt dabei seinen eigenen Befreiungsschlag.

Oyuri kommt dagegen ganz ohne heftige Prügel-Orgien aus. Sie vertraut allein auf Ihre unendlich munitionierte, vierschüssige Pistole, bei der eine automatische Zielfunktion für Treffsicherheit sorgt. Erledigte Dämonen hinterlassen weitere Waffen, mit denen Ihr ungleich effektiver ballert: Gatling-Gun, Schrotflinte oder Elefanten-Töter verfügen aber nur über begrenzte Munition. So solltet Ihr diese 'durchschlagenden Argumente' nur einsetzen, wenn Euch die Messerstecher zu nah auf den Pelz gerückt sind. Einfache Soldaten nerven vor allem durch ihre schiere Überzahl, die Endgegner durch mannigfaltige Angriffstechniken. An fast jedem Levelende stellt sich Euch nämlich ein Offizier, Dämonenwesen oder Roboter in den Weg – samt extra langer Energieleiste. Habt Ihr die üble Type erledigt, sichert Ihr Euren Erfolg nach einer FMV-Sequenz auf Memory Card. *sb*

!

AUGEN ZU UND DURCH: "Seven Blades" schwächelt schon nach den ersten Spielminuten, weder optisch noch spielerisch kann Konamis Prügelei mit Perlen wie "Onimusha" & Co. mithalten. Dazu sind die Hintergünde zu simpel gestaltet, die Animationen der Helden zu steif. Die hakelige Steuerung fällt Euch dagegen erst auf, wenn Ihr mit Gokurakumaru längere Zeit das Schwert schwingt: Oftmals schlagt Ihr in eine falsche Richtung, die begonnene Kombo endet im Nichts. Das einzig Coole an dem Klingenmeister sind die spektakulären Specials, die aber selten das erwünschte Maß Verheerung anrichten. Seid Ihr dagegen mit der kriegerischen Geisha unterwegs, kommt Ihr mit der Gegnervernichtung besser zurecht. Allerdings wird's dann aber schnell langweilig: Die Dame verfügt eben über keine beeindruckenden Specials, die von der drögen Leveloptik ablenken könnten. Insgesamt ist meist stures Draufhalten angesagt, etwas Taktik und Geschicklichkeit verlangen höchstens die Endgegner – mehr als schnelles Ausweichen und erneutes Reinknüppeln ist hier aber auch nicht gefragt. Hinzu kommt die grottenschlechte Übersetzung, die zumindest für ein paar beschämte Lacher gut ist.


David Mohr


Wie gemein! Manche Unholde haben Schilder, mit denen sie die Geschosse von Oyuri abfangen.

HERSTELLER	Konami
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	120 Mark
GRAFIK	62%
SOUND	59%
Spielspaß	60%

7 BLADES

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

Durchschnittliche, anspruchslose Action-Keilerei: Mäßige Steuerung und Optik nagen an der Motivation.

AB 16




Die Endgegner sind ziemlich flink auf den Beinen: Langsamkeit wird mit fiesen Kicks oder Raketentreffern bestraft.

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant.

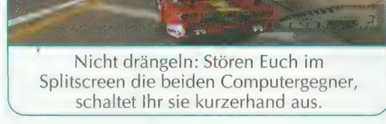
ENTWICKLER: Melbourne House, Australien (www.melbournehouse.com)

Le Mans 24 Stunden


Heinzelmännchen: Eine animierte Boxencrew gibt's nur auf der PS2.


Feuerstuhl: Bei abruptem Bremsen züngeln häufig Flammen aus dem Auspuff.


Extra für Sony-Raser: Atlanta ist ein schneller Kurs mit vielen Steigungen und Gefällen.


Nicht drängeln: Stören Euch im Splitscreen die beiden Computergegner, schaltet Ihr sie kurzerhand aus.



Während ambitionierte Dreamcast-Rennfahrer seit einem guten halben Jahr schlaflose Nächte vor dem Fernseher verbringen, wird demnächst auch bei PS2-Besitzern der Kaffeeverbrauch sprunghaft steigen: "Le Mans 24 Stunden" geht jetzt auch auf Sonys neuer Konsole an den Start.

Juwel der verschiedenen Spielmodi ist das namensgebende Rennen, zu dem Ihr in einem GT-Sportwagen oder mit einem Prototyp (wahlweise geschlossen oder offen) antretet: Je nach Eurem Durchhaltevermögen lasst Ihr die Sekunden und Minuten in Echtzeit verrinnen (bei Boxenstopps darf zur Entlastung der Spielstand gespeichert werden) oder aktiviert den Zeitraffer: Mehrere Rennlängen zwischen zehn Minuten und den namensgebenden 24 Stunden stehen zur Verfügung. Natürlich passen sich die Lichtverhältnisse der Tageszeit an: Zum Abend hin rast Ihr durch die aufkommende Dunkelheit, am frühen Morgen bricht die Sonne wieder durch. Auch das Wetter schlägt (sofern aktiviert) Kapriolen: Heftige Regengüsse und dicker Nebel wechseln sich mit Sonnenschein ab. Um den Sieg ringen natürlich zahlreiche Konkurrenten, die allerdings wie Ihr regelmäßig zum Nachtanken und Reifenwechseln an die Box müssen – diese Tätigkeiten werden erstmals von einer animierten Mechanikertruppe erledigt.

In weiteren Spielmodi wie Kurzrennen, Einzelzeitfahren und mehreren Pokalserien (komplett mit Fahrzeug-Setup und Qualifikationsrunden) schaltet Ihr insgesamt rund 70 Fahrzeuge und ein Dutzend Rennstrecken frei. Neben Le Mans braust Ihr u.a. über verschiedene Ausbaustufen von Suzuka, Donington und Catalanien. Eine PS2-exklusive Piste ist Atlanta: Zusammen mit diesem neuen Kurs steht auch erstmals ein 'Mini'-Ausdauerrennen zur Wahl, das über zehn Stunden geht. Um auch als Neuling eine Chance gegen die bis zu 24 Computergegner zu haben, schraubt Ihr deren Stärke runter und beschert Euch Brems- oder Lenkunterstützung.

Für Splitscreen-Freude ist gesorgt: Zwar wurde die Vierspieler-Option der Dreamcast-Fassung entfernt, dafür fahren jetzt bei zwei Teilnehmern auf Wunsch auch noch zwei CPU-Fahrzeuge mit. *us*

MIT VOLLGAS VORAUS: "Le Mans 24 Stunden" auf der PS2 muss sich vor dem Dreamcast-Bruder nicht verstecken. Zwar ist die Grafik eine Spur pixeliger ausgefallen, dafür gibt es eine Handvoll (teilweise allerdings unnötig aufdringliche) Lichteffekte mehr, eine animierte Boxencrew und vor allem einen 60-Hertz-Modus. Wieso die Entwickler dagegen an den Perspektiven geschraubt haben und die Fahrzeuge deshalb in den Außenansichten ein flunderhaftes Aussehen besitzen, bleibt mir ein Rätsel. Zu meckern gibt es ansonsten jedenfalls wenig: Selbst bei dichtem Verkehr und Sauwetter gibt es kein Ruckeln und nur sehr selten Pop-Ups zu entdecken. Ein Extra-Lob verdient sich der Splitscreen – zwei Computerfahrer sind immerhin besser als gar keine Konkurrenz. Auch spielerisch legt "Le Mans" etwas zu: Mehr freispielbare Wägen und insbesondere der neue Kurs mitsamt dazugehörigem 10-Stunden-Rennen sorgen für ein Plus an Motivation. Tadel gibt es nur für die uninspirierte Musik sowie die bereits auf der mittleren Einstellung reichlich knackigen Computergegner. Wer schon eine Version von "Le Mans" hat, braucht's nicht, für alle anderen Rennspielfans lohnt sich der Kauf.


Ulrich Steppberger




Ob Nacht (links) oder Regen (oben): "Le Mans"-Piloten müssen mit den widrigsten Bedingungen rechnen.

HERSTELLER	Infogrames
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	140 Mark
GRAFIK	82%
SOUND	70%
Spielspaß	84%

ACTION – STRATEGIE – PRÄSENTATION – MULTIPLAYER

Ansehnliche und umfangreiche Langzeitraserei mit einigen frischen Extras: Teuer aber empfehlenswert.

60Hz – AB 12

Känguruh und Gürteltier:

Wie bereits die Dreamcast-Version wurde auch das PS2-"Le Mans" in Australien entwickelt: Der inzwischen zu Infogrames gehörende Hersteller Beam Software ist den meisten Spielern namentlich weniger bekannt, das dazugehörige Software-Label Melbourne House dafür umso mehr – in mehr als 20 Jahren wurden zahlreiche Hits und Klassiker geschaffen. Neben dem "Command & Conquer"-Konkurrenten "KKND" und dem frühen Grafik-Adventure "The Hobbit" steht vor allem ein Spiel für die glorreiche Vergangenheit von Melbourne House: der Mitte der Achtziger für diverse Heimcomputer veröffentlichte Kult-Klopper "Way of the Exploding Fist".


Haust du mich, schlag ich dich: "Way of the Exploding Fist" auf dem guten alten C64.

ANDERE VERSIONEN
Die Dreamcast-Fassung wurde in MAN!AC 12/2000 mit 83% Spielspaß bewertet, auf der PSone erhielt der Titel in MAN!AC 1/2000 78%. Weitere Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

ENTWICKLER: EA SPORTS, KANADA (WWW.EASPORTS.COM)

NBA Street



Frauen-Power: Beim Streetball herrscht Gleichberechtigung – körbeverbiegende Dunkings sind für Cracks beiderlei Geschlechts kein Problem.



Zum Genießen: In der Zeitlupe bewundert Ihr besonders schöne Dunkings und Spielzüge noch einmal.



Keine NBA ohne Dirk: Im Team der Dallas Mavericks ist natürlich auch das 'German Wunderkind' Nowitzki wählbar.

Große Ziele:
Das "Big"-Label von EA Sports zeichnet Sportspiele aus, die sich abseits der ausgetretenen Fußball- oder Eishockey-Pfade bewegen. Erster veröffentlichter Titel war die hochgelobte Snowboard-Raserei "SSX" (86% in MAN!AC 1/2001). Nach "NBA Street" stehen als nächstes die PS2-Fortsetzungen "SSX Tricky" und "Sled Storm 2" (fetzige Schneemobilraserei) auf dem Programm.



Die normale NBA langweilt Euch mit faden Lakers-Alleingängen? Selbst die patriotische Freude am Erfolg von Dirk Nowitzki bietet Euch nur wenig Trost? Kein Problem: Für Abhilfe sorgt "NBA Street". Abseits des regulären Parketts tretet Ihr im neuesten Sprössling der EA-Sports-'Big'-Reihe zu Basketballduellen ohne allzu striktes Regelwerk an. Gespielt wird auf einem Dutzend Hinterhöfen oder in Parks, jeweils drei Recken tummeln sich in einem Team. Für Korbleger und Dunks gibt es einen Punkt, Distanzwürfe sind zwei Zähler wert. Da der Ball nicht ins Aus gehen kann und auch keine Fouls oder das gefürchtete 'Goaltending' gepfiffen werden, ergeben sich flotte Matches – wer zuerst 21 Punkte erreicht, geht als Sieger vom Platz.

Zu Beginn macht Ihr Euch am besten in 15 kurzen Lektionen mit den Grundlagen der Steuerung vetraut. Neben Pässen und Würfen sind besonders die Turbo- und Trickknöpfe wichtig. Mit diesen weicht Ihr über flotte Dreher und Täuschungsmanöver Kontrahenten aus und kassiert für protzige Kunststückchen 'Trickpunkte'. Stellt Ihr Euch geschickt an, krönt Ihr Eure Aktionen zudem als erfolgreiche Kombo mit einem wuchtigen Dunk oder spektakulären Alley-Oop. Durch Eure Aktionen füllt Ihr außerdem eine Trick-Leiste am Bildschirm auf – ist diese voll, beherrscht Eure Mannschaft für kurze Zeit den 'Game-Breaker'. Führt Ihr diesen Spezialwurf aus, werden dem Gegner gleichzeitig Punkte abgezogen!

Zwei Spielmodi stehen zur Wahl: Bei den "City Courts" tretet Ihr gegen Vertreter aller aktuellen NBA-Teams an. Seid Ihr erfolgreich, dürft Ihr einen Sportler in Eure Auswahl aufnehmen. Zwischendurch warten Duelle gegen fiktive Streetball-Champions, in denen Ihr u.a. die meisten der zwölf verschiedenen Spielfelder und neue Sportler freischaltet. In "Hold the Court" spielt Ihr dagegen alleine oder gegen einen menschlichen Kontrahenten, um möglichst viele Rekorde aufzustellen. Feiert Ihr ganze Siegesserien oder liefert besonders viele Tricks ab, winken Cheats und Optionen für den umfangreichen Spieler-Editor: Euren selbstgebastelten Crack verschönert Ihr dabei nicht nur mit diversen Outfits – seid Ihr erfolgreich, lassen sich auch seine Fähigkeiten verbessern. *us*



Da seht Ihr alt aus: Wird ein Trickname orange dargestellt, hat Euch der Gegenspieler kurzerhand effektiv ausgespielt.

"NBA JAM" WAR GESTERN. Leiden die regulären EA-Sportspiele gerne mal an Ideenarmut, kann "NBA Street" auf ganzer Linie überzeugen: Das pfiffige Fun-Basketball greift die besten Aspekte der Midway-Konkurrenz auf und fügt allerhand gelungene Neuheiten hinzu. Die Tricks und Dunks verkommen nicht zu überzogenen Karrikaturen, sehen aber trotzdem eindrucksvoll aus. Zudem haben die Kunststücke dank der Aussicht auf 'Game-Breaker' sowie neue Extras auch einen Sinn und machen viel Laune. Zu meckern gibt es angesichts der tadellosen, abwechslungsreichen Optik und der guten Kontrolle nur wenig: Eure Mitspieler lassen gelegentlich etwas Initiative vermissen und stehen nur lustlos rum, statt sich freizulaufen. Zudem wäre ein 'echter' Liga-Modus nett gewesen - aber auch so ist "NBA Street" ein Hit.



Ulrich Steppberger

HERSTELLER	Electronic Arts
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	120 Mark
GRAFIK	83%
SOUND	69%
Spielspaß	82%

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

Besser als das Vorbild: Umfangreicher und motivierender "NBA Jam"-Nachfahre mit schicker Optik.









Ob zahmer Rodman-Verschnitt oder Weißbrot-Amazone: Im Editor bastelt Ihr Euren Traumspieler.

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant.

ENTWICKLER: Infogrames Sheffield House, England (www.de.infogrames.com)

UEFA Challenge



Bei Freistößen habt Ihr besonders viele Variationsmöglichkeiten, um Eure Gegenspieler alt aussehen zu lassen.



Zumindest in der Realität waren die (meisten) deutschen Fußballfans dieses Jahr am Ziel aller Träume: Der FC Bayern schaltete am 23. Mai Valencia aus und wurde damit Champions-League-Sieger 2001. Nun habt Ihr die gleiche Chance auf der PS2: "UEFA Challenge" bietet die berühmtesten und besten Clubs der europäischen Millionärsliga, darunter Manchester United, Barcelona, Bayern, Juventus und Valencia – samt originalgetreuer Namen, Trikots und Wappen. Die UEFA-Lizenz beinhaltet aber auch bekannte Stadien wie Old Trafford, San Siro, Nou Camp oder das Westfalenstadion.


Saubere Spielzüge und Paraden seht Ihr Euch in der Wiederholung in allen Details an. Zoomen könnt Ihr allerdings nicht.

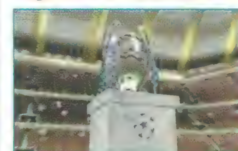
Der Weg zur Spitze

Fans des Vorgängers "UEFA Striker" (PSone und Dreamcast) fühlen sich bei den Spielmodi heimisch: Schnellstart, Freundschaftsbegegnung, Wettbewerbe, Saison, Turnier – alles schon einmal dagewesen. Ganz neu hingegen ist die Club Challenge. Hier startet Ihr mit einem Team in der untersten Spielklasse und kämpft um den Aufstieg. Wer Meister wird, schaltet zu den drei vorhandenen (Vereinspokal, Europäischer Pokal, Miniliga) noch drei weitere Wettbewerbe frei, aber auch neue Arenen und Cheats. Einsteiger studieren in den sechs Trainingsmodi in aller Ruhe lange Bälle (L1), normale Pässe (X), Heber (Quadrat), Doppelpässe (R2), oder gezielte Schüsse und Flanken (Kreis). In der Defensive schaltet Ihr den gerade aktiven Spieler durch, tackelt sauber oder schickt Eure Gegenspieler via Blutgrätsche zu Boden. Oder aber Ihr spielt auf Tempo und versucht, innerhalb möglichst kurzer Zeit fünf Tore zu erzielen. Zur Belohnung dürft Ihr Eure beste Gesamtzeit verewigen.


Nicht nur bei einem Abstoß sehr hilfreich: Das Radar am unteren Rand des Bildschirms zeigt den Empfänger an.

Fussballstrategen verändern in "UEFA Challenge" die Aufstellung und Spielweise ihrer Mannschaft bis ins kleinste Detail. Sei es Formation, offensive bzw. defensive Optionen wie Raum- oder Manndeckung – selbst der Kader lässt sich völlig frei den eigenen Wünschen anpassen. Achtet hier insbesondere auf die Tagesform Eurer Spieler, die vor Anpfiff in Form von Symbolen angezeigt wird. Als Kommentatoren verpflichtete Hersteller Infogrames Premiere-World-Moderator Dieter Nickles und Dirk Glaser. Bei der Auswahl der Kameraperspektiven hielt man sich allerdings vornehm zurück. Eine naher Blick von der Seitenline, eine Hintertor- und eine TV-Kamera, sowie eine Zeppelin-Seitenansicht ist alles – auf einen Zoom müsst Ihr gänzlich verzichten. *mw*

***Infogrames** ist nicht der einzige Hersteller mit UEFA-Lizenz. So veröffentlicht Take 2 gegen Ende des Jahres "UEFA Champions League Saison 2001/2002" – erstmals auch auf PS2. Direkte Unterschiede? Entwickler Silicon Dreams hat auch die historischen Gewinner der UEFA Champions League (seit 1960) an Bord und bietet insgesamt zwölf Turniere.*


Kommt Ende des Jahres auf PS2: "UEFA Champions League Saison 2001/2002".

Sonderlich gut schnitten die früheren Versionen aber nicht ab. So wurde "Saison 2000/2001" (PSone) in MAN!AC 01/2001 mit 72% bewertet. Fazit: "Ordentlich spielbar, aber keine Konkurrenz zu 'ISS' & Co." Mit "Co." waren "FIFA" und der "UEFA Challenge"-Vorgänger "UEFA Striker" gemeint.

ERSTAUNLICH FLOTT: Dank der flüssigen Animationsphasen und der direkten, fast schon unkomplizierten Steuerung werden Kick-and-Rush-Fußballer schon nach kurzer Zeit mit rasanten Ballwechseln verwöhnt. Angesichts der Flut an Spielmodi und Einstellungsmöglichkeiten kommen aber auch Strategen nicht zu kurz, und die KI der Mit- bzw. Gegenspieler ist ebenfalls nicht von schlechten Eltern. Nur die Wahl der Kameras fiel sehr unglücklich aus: So richtig nah dran am Geschehen ist keine der Perspektiven, und Zoomstufen gibt es nicht. Im direkten Vergleich hat bei den Optionen und der Präsentation immer noch "FIFA 2001" die Nase vorn – Simulationsfetischisten werden ohnehin nur mit "ISS" glücklich. Dennoch: "UEFA Challenge" ist eine äußerst eingängige und empfehlenswerte Alternative mit aktueller Lizenz.



Ulrich Steppberger



Die Tagesform seht Ihr Euch vor dem Anpfiff an (links). Auch die Spielerdetails kommen nicht zu kurz (oben).

HERSTELLER	Infogrames
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	120 Mark
GRAFIK	81%
SOUND	71%
Spielspaß	83%

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

Rasantes Gebolze mit vielen taktischen Möglichkeiten, eingängiger Steuerung und UEFA-Lizenz. Im Vergleich zur Konkurrenz aber schon fast zu unkompliziert.

AB 6

ANDERE VERSIONEN
Eine Umsetzung für die PSone ist in Arbeit. Der Vorgänger "UEFA Striker" wurde mit 86% (MAN!AC 11/99, PSone) bzw. 84% (MAN!AC 2/2000, Dreamcast) Spielspaß bewertet.

ENTWICKLER: HAL, JAPAN (WWW.KIRBY64.COM)

Kirby 64: The Crystal Shards





Feuer unter Wasser? Kirby begegnet allerlei mysteriösen Phänomenen.



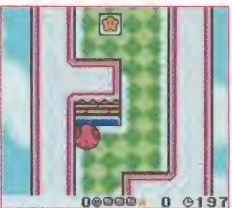
Wildwasserfahrt: Gelegentlich seid Ihr mit Kumpel Waddle Dee unterwegs.



Kombo-Power: Hat Kirby die Nadel- und Bombeneigenschaft vereint, kann er explosive Pfeile verschießen.

Besser spät als nie:

Neben dem verschollenen "Rev Limit" ist das vor Urzeiten geplante N64-Debüt von Kirby einer der ungelösten Fälle niemals erschienener Spiele. Bereits vor dem Systemstart kursierten Bilder von "Kirby's Air Ride" im Internet, doch der langerwartete 64-Bit-Auftritt des rosa Pummels fand erst Jahre später (als Mitglied des "Allstar Smash Brothers"-Ensembles) statt. Neben "The Crystal Shards" rollt der rosa



Rumkugeln leicht gemacht: "Kirby's Tilt & Tumble" verlangt Game-Boy-Feingefühl.

Marshmallow dafür jetzt auch auf dem Game Boy Color: In "Kirby's Tilt & Tumble" kugelt Ihr Euren Helden mit Hilfe eines im Modul eingebauten Bewegungssensors durch Labyrinthe.



Im friedlichen Märchenreich nimmt das Unheil seinen Lauf: Eine bösartige schwarze Wolke verdeckt den Himmel und will einen riesigen Kristall klauen. Im letzten Moment flieht eine tapfere Fee mit dem Schatz, ein Angriff führt aber dazu, dass die Splitter des Klunkers im Sonnensystem verstreut werden. Per Zufall landet die Flüchtige direkt vor Kirbys Nase: Der rosa Knuddelpummel kann natürlich nicht anders und macht sich auf den Weg, alle Kristallteile einzusammeln, und die böse Wolke zu besiegen.

Ihr steuert Euren kugelrunden Helden über sechs Planeten à drei bis vier Levels und einem abschließenden Obermotz. Dabei ist Euch der Pfad durch die knallbunten 3D-Polygonlandschaften vorgebenen – ein Abweichen vom Weg ist nicht möglich. Für Abwechslung sorgen Teilbereiche, in denen Ihr z.B. auf einem Wildwasserfluss mit einem Boot herabrauscht. Während Ihr über Abgründe und Gruben sowie auf Plattformen hüpft, lauert Euch allerlei feindseliges Getier auf – kein Problem für Kirby, die Unholde werden durch Tastendruck einfach eingesaugt. Hat er den Mund erst mal voll, kann er sein Opfer kurzhand wieder ausspucken oder es verdauen: Manche Kontrahenten besitzen eine von sieben Spezialfähigkeiten, die so auf Euren Helden übergeht. Schluckt Ihr gar zwei verschiedene Schurken hintereinander, lassen sich deren Kräfte vereinen. Werden z.B. Fähigkeiten der Kategorien Nadel und Schneider kombiniert, kann Kirby zwei Zangen ausfahren und auf größere Entfernung Feinde treffen. Auf dem Weg durch die Level sucht Ihr die Abschnitte nach den Kristallen ab und sammelt Sterne auf. Habt Ihr 30 Stück davon, winkt ein Extraleben. Bonusenergie gewinnt Ihr durch das Vertilgen von herumliegenden Nahrungsmitteln.

Wollt Ihr eine Pause von der Weltenrettung nehmen, schnappt Ihr Euch bis zu drei Kumpel und tretet bei ebensovielen Minispielen an. Neben dem 100-Meter-Wetthüpfen und der Rangelei um herabfallendes Obst lockt ein an "Bomberman" erinnernder Reaktionstest: Löst aus einer schwebenden Plattform einzelne Bodenteile möglichst so heraus, dass die Kontrahenten runterfallen, ohne Euch mitzureißen. *us*

SÜSSER GEHT ES KAUM: "Kirby 64" schockt bei erster Betrachtung jeden Spieler jenseits der Vorschule mit einer Überdosis Niedlichkeit. Die knallbunte Knuddeloptik und die Schunkelmusiken bedürfen tatsächlich einiges an Gewöhnung. Das Spiel dahinter ist ebenfalls entsprechend kinderfreundlich ausgelegt, nicht mal eine Analogsteuerung wurde eingebaut. Trotzdem ist die Kristallsuche motivierend: Der Geniestreich mit den zahllosen verschiedenen Spezialfähigkeiten, die an einigen Stellen gezielt eingesetzt werden wollen, lockt für eine Weile zum munteren Herumprobieren. Kirbys Abenteuer sind weder übertrieben komplex noch umfangreich, doch ab etwa der Hälfte zieht der Schwierigkeitsgrad an, hie und da stolpert Ihr über ein anspruchsvolles Rätsel – so haben auch ältere Semester ihren Spaß .



Ulrich Steppberger

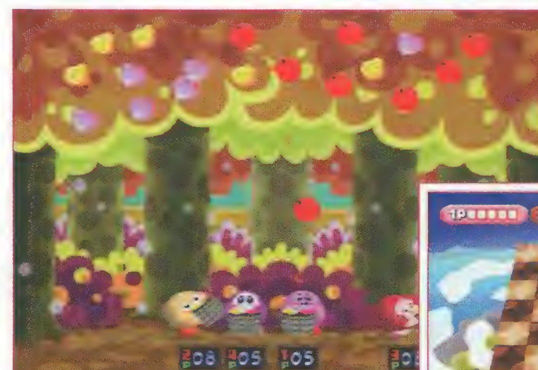
HERSTELLER	Nintendo
SYSTEM	Nintendo 64
ZIRKA-PREIS	130 Mark
GRAFIK	74%
SOUND	60%
Spielspaß	73%

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

©2000 HAL Laboratory, Inc. / Nintendo

Zuckersüßes Niedlich-Jump'n'Run: Trotz Bonbon-Optik und Simpel-Prinzip auch für Erwachsene spielbar.

AB 6



Mehr Spaß zu viert: Die drei knuddeligen Partyspiele sind zwar simpel, aber mit Freunden durchaus unterhaltsam.





ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant.

HAND HELD



Achtung Einbahnstraße! Zockt Ihr Multiplayer mit nur einem Modul, muss in den GBA mit der Cartridge der violette Stecker des Linkkabels wandern.



Thronfolger

Seit 22. Juni ist er auch bei uns in Deutschland erhältlich – der Game Boy Advance, Nachfolger des meistverkauften Handhelds aller Zeiten. Neben gestiegener Prozessor-Leistung und vergrößertem Display (siehe MAN!AC 11/2000 und 6/2001) ist noch etwas anderes in die Höhe geschnellt: der Preis für Hard- und Software. Für die 32-Bit-Konsole müsst Ihr 250 Mark berappen, ein Spiel kostet zwischen 100 und 120 Mark – ganz schön happig für den transportablen Spielspaß. Nicht zuletzt aus diesem Grund haben wir uns entschlossen, den GBA-Modulen die gleiche Aufmerksamkeit zukommen zu lassen, wie den 'normalen' Heimkonsolentests. In den kommenden MAN!AC-Ausgaben erwarten Euch an dieser Stelle ausführliche Tests, Previews, Specials und Hardware-News rund um das Thema Handheld.

Bei den ausgiebigen Review-Sessions sind uns einige Probleme und Ungereimtheiten aufgefallen, die wir Euch nicht vorenthalten wollen. Zum einen verlangt das reflektierende TFT-Farbdisplay gute Lichtverhältnisse – Zocken in schummrigen Räumen müsst Ihr Euch verkneifen. Anschließbare Lichter wie z.B. das 'Worm Light' von Speed Link oder die brandneue Leucht/Vergrößerungskombi von Mad Catz bringen ebenfalls nicht den gewünschten Erfolg. Hier herrscht Verbesserungsbedarf!

Die BMX-Legende darf ab Herbst auch im Taschenformat radeln: "Mat Hoffman's Pro BMX" von Activision.

Auch nicht optimal finden wir das Design der GBA-Spieleverpackungen. Während sich die japanischen Hüllen durch ihr Breitformat deutlich von GBC-Titeln unterscheiden, besitzen hierzulande beide Schachteln identische Formen und ähnliches Design – Verwechslungen sind so vorprogrammiert.

Bei den ersten Redaktions-Linkduellen folgte die nächste Überraschung: Obwohl "Super Mario Advance" laut Hersteller zu viert mit nur einem Modul funktionieren sollte, blieb der Bildschirm bei drei Mitspielern zunächst regungslos. Des Rätsels Lösung: In oben genannter Konstellation muss das Linkkabel richtig herum eingesteckt sein (siehe Bild oben) – sowohl in die Konsole mit Modul als auch in die Verteiler gehört der beim Nintendo-Original violettfarbene Kontakt.

Trotz dieser Unstimmigkeiten und des hohen Preises ist der Deutschlandstart des GBAs gelungen: Das erhältliche Software-Lineup überzeugt mit hoher Qualität und Differenziertheit – von Sport über Jump'n'Run bis hin zu Rennspielen ist für jeden Geschmack etwas dabei. Und die Zukunftsaussichten sind exzellent: Nahezu jeder wichtige Hersteller hat mindestens einen GBA-Titel in Arbeit (siehe Folgeseiten). *os*





Rare-Helden auf dem GBA: "Diddy Kong Pilot" (links) und "Banjo-Kazooie: Grunty's Revenge" kommen 2002.

Multiplayer-Chaos:

In unseren GBA-Tests seht Ihr auf einen Blick, welche Mehrspieler-Parameter zutreffen. Ob ein, zwei, drei oder vier Spieler mit nur einem oder vier benötigten Modulen – unsere Diagramme im Fazitkasten sorgen für Durchblick.



INHALT



Drängeleien an den Game-Boy-Advance-Displays waren auf der Messe nicht selten. Ebenso wie die schlechten Lichtverhältnisse, die mit großen externen Displays behoben wurden.



'Touch the Future' – das Motto der E3 2001 traf auch im Handheld-Bereich zu: Insgesamt wurden mehr als einhundert Titel für dieses Jahr angekündigt.

E3 2001: Spieleflut für Game Boy Advance



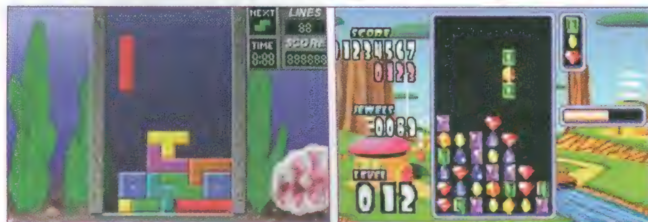


"4x4 Off Roaders" (oben) fasziniert mit Voxel-Grafik, "Army Men Advance" (Mitte) bietet bunte Iso-Action und "Disney's Atlantis: The Lost Empire" klassische 2D-Optik.

Die größte Videospielmesse der Welt bot dieses Jahr nicht nur Fans von Heimkonsolen hunderte neuer Titel, auch Handheld-Zocker kamen voll auf ihre Kosten. In den Hallen wurden weit über 100 Module für Game Boy Color und Game Boy Advance gezeigt. Exoten wie der Neo Geo Pocket Color fristeten dagegen ein Schattendasein – die Entwickler sehen in Nintendos brandneuem 32-Bit-Gerät die besten Absatzchancen.

Aus alt mach neu

So lautete der Hersteller-übergreifende Trend der Messe. Angefangen von Nintendo mit **Diddy Kong Pilot** über Capcoms **Super Street Fighter 2 Turbo Revival** bis hin zu **Spyro: Season of Ice** (Vivendi) hatte nahezu jeder Publisher Umsetzungen verwandter Heimkonsolen-Titel im Aufgebot. Während 16-Bit-Klassiker wie "Super Mario Kart" als **Mario Kart Advance** in gleicher Optik wiedergeboren werden, erfahren ihre 32/64-Bit-Kollegen eine grafische Abmagerungskur. Videospielveteran **Frogger** hüpft im gleichnamigen GBA-Abenteuer nicht mehr durch zoomende und rotierende Polygon-Kulissen. Der agile Laubfrosch muss sich ebenso wie BMX-Ass **Mat Hoffman** auf dem Handheld mit Sprite-Outfit und Mode-7-ähnlichem Tiefeneffekt begnügen. Doch die meisten vorgestellten GBA-Titel haben diese optische Verschlankung gut überstanden: So brillierten Capcoms Rollenspiel-Epos **Breath of Fire** und Prügel-Veteran **Final Fight One** mit explosiven Zaubersprüchen bzw. detailliert gezeichneten Charakteren. Auch Abenteurer George Stobbart macht in dem Grafik-Adventure **Broken Sword: Shadow of the Templars** (in Deutschland als "Baphomets Fluch" bekannt) eine gute Figur – dank vereinfachter Menüführung ein unterhaltsamer Zeitvertreib für Weltenbummler mit Handheld im Rucksack.



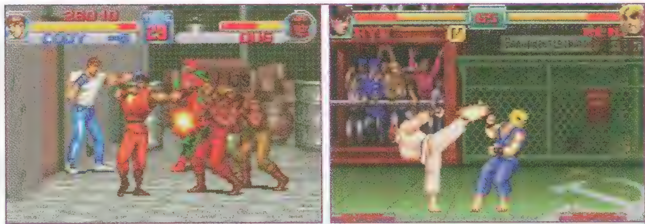
Kein Handheld ohne Denkspiele: "Tetris Worlds" (THQ, links) und Segas "Advanced Columns" bringen die grauen Zellen auf Trab.



Vom Buch zum Film, von der Leinwand auf das TFT-Display des GBA: "Harry Potter" (links) und "Jurassic Park: Primal Fear" (rechts).



Nintendo-Parade: "Mario Kart", "Coconut Crackers", "Golden Sun", "Sabrewulf", "Banjo-Kazooie" und "Wario Land" (im Uhrzeigersinn).



Kampf der Bitmap-Beat'em-Ups: seitenscrollender Straßenprügler "Final Fight One" (links) gegen bildschirmfüllende Schlägerei "Super Street Fighter 2".



Nach drei PSone-Abenteuern folgt ein Ausflug aufs Handheld: "Spyro: Season of Ice" bietet optisch ansprechende Hüpfspielkost.

Tragbarer Kinospaß

Wie der Vorgänger ist auch der GBA ein gefundenes Fressen für zugkräftige Filmlizenzen. Den Vogel schießt dabei Konami mit einem **Jurassic-Park-3**-Trio ab: **Park Builder**, **The DNA Factor** und **Primal Fear** sorgen nach der Kinopremiere für klingelnde Kassen. Letzterer Titel spricht als "Resident Evil"-Verschnitt mit vorgerenderten Kulissen und viel Geballere auch ältere Semester an. Ebenfalls sehnsüchtig erwartet wird das erste Abenteuer von **Harry Potter**: Als junger Zauberlehrling reitet Ihr auf dem Besen, mixt magische Tränke und löst zahlreiche knackige Rätsel. Na denn, auf in eine zauberhafte Handheld-Zukunft! *os*

Pokémon auf GBA:

Von einem weiteren Spiel um Pikachu & Co. fehlt zwar noch jede Spur, dafür präsentierte Nintendo mit dem 'Pokémon Card-E-Reader' ein geniales Zubehör. Mit dem einsteckbaren Accessoire dürft Ihr die Strichcodes auf neueren Pokémon-Trading-Cards in den GBA einlesen. In den Code-Streifen sind u.a. Musikdaten sowie Informationen über Spielregeln und Charaktere gespeichert. Weitere Goodies wie Mini-Spiele und Linkduelle sind denkbar.





Capcoms Rollenspiel-Serie "Breath of Fire" entzückt auf dem Game Boy Advance mit knallbunter Pseudo-3D-Optik



Sogar für Strategen und Simulations-Fans gibt's genügend Futter: "Advance Wars" (links) und "Jurassic Park: Park Builder".

Die GBA-Spiele der E3 2001

Name	Hersteller	Genre	Release
4x4 Off Roaders	Small Rockets	Rennspiel	4. Quartal
Advance Wars	Nintendo	Strategiespiel	3. Quartal
Advanced Columns	Sega	Denkspiel	3. Quartal
Antz Racing	Empire	Rennspiel	2002
Army Men Advance	3DO	Action	3. Quartal
Banjo Kazooie: Grunty's Revenge	Nintendo/Rare	Jump'n'Run	2002
Barbarians	Titus	Beat'em-Up	2002
Batman: Vengeance	Ubi Soft	Action	4. Quartal
Bomberman Tournament	Activision	Action	4. Quartal
Bonx	Ubi Soft	Rennspiel	4. Quartal
Breath of Fire	Capcom	Rollenspiel	3. Quartal
Broken Sword: Shadow of the Templars	Revolution	Adventure	2002
Chu Chu Rocket	Sega	Denkspiel	3. Quartal
Colin McRae Rally 2.0	Ubi Soft	Rennspiel	2002
Crouching Tiger Hidden Dragon	Ubi Soft	Beat'em-Up	2002
Dave Mirra Freestyle BMX 2	Acclaim	Sportspiel	4. Quartal
David Beckham Soccer	Rage	Sportspiel	4. Quartal
Denki Blocks	Rage	Denkspiel	4. Quartal
Diddy Kong Pilot	Nintendo/Rare	Fun-Racer	2002
Disney's Atlantis: The Lost Empire	THQ	Action-Adventure	4. Quartal
Donkey Kong Coconut Crackers	Nintendo/Rare	Denkspiel	4. Quartal
Driven	Bam!	Rennspiel	4. Quartal
Duke Nukem	Take 2	Action	4. Quartal
Ecks vs. Sever	Bam!	Action	3. Quartal
ESPN Championship Golf 2002	Konami	Sportspiel	3. Quartal
ESPN Outdoor: Bass Fishing	Konami	Angelsimulation	4. Quartal
ESPN X-Games Skateboarding	Konami	Sportspiel	4. Quartal
European Soccer League	Virgin	Sportspiel	2002
Final Fight One	Capcom	Beat'em-Up	3. Quartal
Frogger	Konami	Jump'n'Run	4. Quartal
Golden Sun	Nintendo	Rollenspiel	4. Quartal
Harry Potter und der Stein der Weisen	Electronic Arts	Action	4. Quartal
High Heat Major League Baseball 2002	3DO	Sportspiel	3. Quartal
Hot Wheels Advance	THQ	Rennspiel	4. Quartal
Hugo	Koch Media	Geschicklichkeitsspiel	2002
Jimmy Neutron Boy Genius	THQ	Action-Adventure	4. Quartal
Jurassic Park 3: Park Builder	Konami	Wirtschaftssimulation	4. Quartal
Jurassic Park 3: Primal Fear	Konami	Action-Adventure	4. Quartal
Jurassic Park 3: The DNA Factor	Konami	Adventure/Puzzle	4. Quartal
Kao the Kangoroo	Titus	Jump'n'Run	3. Quartal
Lego Bionicle	Lego	Action-Adventure	4. Quartal
Lego Island 2	Lego	Action-Adventure	4. Quartal
Lego Racers 2	Lego	Fun-Racer	4. Quartal
Lucky Luke Wanted	Infogrames	Action-Adventure	2002
Mario Kart Advance	Nintendo	Fun-Racer	3. Quartal
Mat Hoffman's Pro BMX	Activision	Sportspiel	4. Quartal
Mega Man Battle Networks	Capcom	Rollenspiel	3. Quartal
Men in Black	Ubi Soft	Action-Adventure	4. Quartal
Men in Black: The Series	Crave	Action	4. Quartal
Mike Tyson Boxing	Ubi Soft	Beat'em-Up	2002
Monsters Inc.	THQ	Action-Adventure	4. Quartal
Moto GP	THQ	Rennspiel	4. Quartal
MX 2002 feat. Ricky Carmichael	THQ	Sportspiel	4. Quartal
NFL Blitz 2002	Midway	Sportspiel	2002
Pocket Music	Rage	Musikspiel	4. Quartal
Power Rangers Time Force	THQ	Action	4. Quartal
Rainbow Six: Rogue Spear	Ubi Soft	Taktik-Shooter	4. Quartal
Razor Freestyle Scooter	Crave	Sportspiel	4. Quartal
Rocket Power: Dream Scheme	THQ	Action-Adventure	4. Quartal
Rocky	Rage	Beat'em-Up	2002
Rugrats: The Wild Thornberrys	THQ	Action-Adventure	4. Quartal
Sabrewulf	Nintendo/Rare	Jump'n'Run/Puzzle	2002
Scooby-Doo and the Cyber Chase	THQ	Action	4. Quartal
Shaun Palmer's Pro Snowboarder	Activision	Sportspiel	4. Quartal
Sheep	Empire	Geschicklichkeitsspiel	2002
Sonic Advance	Sega	Jump'n'Run	4. Quartal
Spider-Man: Mysterio's Menace	Activision	Action-Adventure	3. Quartal
SpongeBob Square Pants	THQ	Action-Adventure	4. Quartal
Spyro: Season of Ice	Vivendi	Jump'n'Run	4. Quartal
Star Wars: Jedi Power Battles	THQ	Action	4. Quartal
Street Fighter Alpha 3	Capcom	Beat'em-Up	4. Quartal
Super Street Fighter 2 Turbo Revival	Capcom	Beat'em-Up	3. Quartal
Tetris Worlds	THQ	Denkspiel	3. Quartal
TOCA World Touring Cars	Ubi Soft	Rennspiel	2002
Tom & Jerry: The Magic Ring	Ubi Soft	Action-Adventure	2002
Wario Land	Nintendo	Jump'n'Run	4. Quartal
WWF Road to Wrestlemania	THQ	Beat'em-Up	4. Quartal
X-Men: Reign of Apocalypse	Activision	Beat'em-Up	3. Quartal

ENTWICKLER: Nintendo, Japan (www.gameboyadvance.de)

Super Mario Advance

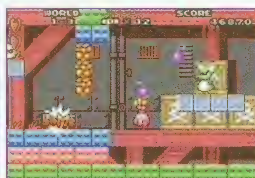


Vier beliebte Figuren stehen zur Auswahl: Der schlaksige Luigi ist ein Weitspringer, Mario eher ein ausgeglichener Charakter.


Der "Mario Bros."-Automat sollte 1983 an den Erfolg von "Donkey Kong" anknüpfen

Um die Verwirrung *um das NES-Vorbild komplett zu machen: Die japanische Version von "Super Mario Bros. 2" erschien erst 1992 unter dem Namen "Super Mario USA" in Nippon. Der Grund: Es gab dort bereits den gleichnamigen Nachfolger des klassischen "Super Mario Bros.", der allerdings nie außerhalb Japans veröffentlicht wurde. PAL- und US-Spieler kamen erst mit dem SNES-Titel "Super Mario All Stars" in den Genuss dieser sogenannten "Lost Levels".*


Mit Prinzessin Peach auf Wanderschaft: Die vielzähligen Feinde erledigt Ihr mit Rüben, Bomben oder Ihresgleichen.







Eine Warnung an alle Fans der "Super Mario Bros."-Reihe vorweg: Das Einzelspieler-Jump'n'Run "Super Mario 2" auf dem GBA-Modul unterscheidet sich erheblich von der restlichen Serie. Denn als Vorbild diente ein NES-Spiel, das gar nicht aus Shigeru Miyamotos Feder stammt, sondern ursprünglich "Doki Doki Panic" hieß und 1987 auf dem Famicom Disc System veröffentlicht wurde. Um vom US-Mario-Boom zu profitieren, änderte Nintendo einfach die Optik und veröffentlichte das Spiel 1988 als "Super Mario Bros. 2" in Nordamerika.

Doch genug der Historie, ist doch "Super Mario Advance" einer der Starttitel für das Handheld des 21. Jahrhunderts. In der Rolle von Mario, seinem Bruder Luigi, Pilzkopf Toad oder Prinzessin Peach durchquert Ihr sieben Welten mit insgesamt 20 Leveln. Die Wahl der Figur vor jeder Teilwelt bleibt nicht ohne Auswirkung: So springt Luigi z.B. höher als Toad, läuft dafür aber langsamer. Bei Eurer Wanderung durch die bunten Landschaften wie Urwald oder Wüste trefft Ihr natürlich auf jede Menge Gegner: Kapuzenmännchen laufen die Plattformen entlang, Vögel flattern hakenschlagend durch die Luft, Schlangen schießen aus dem Treibsand und wandelnde Kakteen bedrohen Euch mit spitzen Dornen. Um die Feinde, die Euch bei Berührung eines Eurer raren Herzchen kosten, zu beseitigen, nutzt Ihr Wurfgeschosse. Dazu zieht Ihr Rüben und Paprika aus dem Boden oder schleudert bei Gemüsemangel die Biester selbst ihren Artgenossen entgegen. Im Boden findet ihr manchmal auch einen Zaubertrank, der Euch den Zugang zu einer Parallelwelt ermöglicht: Hier sammelt Ihr unter Zeitdruck Münzen, für die Ihr am Levelende um Extraleben zockt, oder findet einen Pilz, der Euch einen zusätzlichen Lebenspunkt verschafft. Natürlich warten hie und da Endbosse, die trickreich beseitigt werden müssen. Im Gegensatz zum NES-Vorbild suchen Pedanten nach fünf, oft hinterhältig versteckten Goldmünzen je Teilwelt.

"Mario Bros.", der zweite Titel auf dem Modul, bietet hingegen kurzweilige Hüpfereien der klassischen Arcade-Schule. Als Mario beseitigt Ihr Level für Level eine bestimmte Zahl an Viechern wie Schildkröten mit Stachelpanzer oder scherenklappernde Krabben, die aus zwei Röhren am oberen Rand kriechen. Springt Ihr von unten gegen die flexible Plattform, wird ein gerade darüberlaufender Gegner kurzzeitig ausgeknockt und Ihr könnt ihn gänzlich von der Spielfläche kicken. Auftauchende Feuerbälle und die Erhöhung der Laufgeschwindigkeit der Feinde drängen euch zur Eile. Zwischendurch dürft Ihr in Bonusbildschirmen Münzen aufsammeln. Witzig wird die Geschichte, wenn bis zu drei Kumpel (mit nur einem Modul) ins Geschehen einsteigen: Eine Runde gewinnt, wer als erster fünf Münzen sammelt oder als letzter auf dem Spielfeld zurückbleibt, nachdem sämtliche Konkurrenten zweimal Kontakt mit den CPU-Biestern hatten. *sf*




"Super Mario Bros. 2" wurde zuerst auf dem amerikanischen NES veröffentlicht


Fallt nicht in den Tod: Neben den Geschossen der Feinden machen Euch auch schwierige Sprünge das Leben schwer.

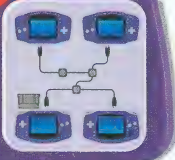
MARIOS ERSTER GBA-AUFTRITT ist ansehnlicher als die zugrunde liegende 8-Bit-Version: Satte Farben und feine Grafiken mit hohem Niedlichkeitsfaktor erfreuen jeden Fan des Klempners. Ob der witzige Sound, die einwandfreie Steuerung oder die professionelle Technik – Nintendo nutzt vom Start weg die Möglichkeiten der kleinen Konsole. Warum aber gerade das hässliche Entlein der traditionsreichen Serie für eine Umsetzung herangezogen wurde, ist mir ein Rätsel: Die Hüpferei ist witzig und teilweise anspruchsvoll, erreicht aber lange nicht den Einfallsreichtum und die Komplexität seiner Kollegen. Im Doppelpack mit dem im Mehrspieler-Modus höchst motivierenden "Mario Bros." ist's dennoch ein lohnenswertes Modul für alle Freunde kurzweiliger Geschicklichkeitstests.


Stephan Freundorfer

Spielspaß **74%**

HERSTELLER	Nintendo
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	69%
SOUND	78%

Nette, aber nicht überragende "Super Mario Bros."-Episode und spaßiges Mehrspieler-Spektakel auf einem Modul.






Damit Ihr noch was erkennen könnt, ist die "Mario Bros."-Spielfläche größer als der Bildschirm und scrollt vertikal.

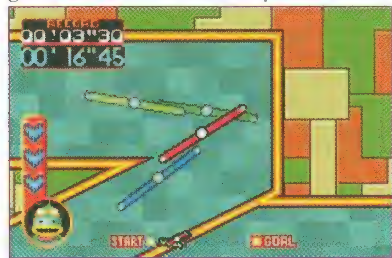
ENTWICKLER: EIGHTING, JAPAN (WWW.GAMEBOYADVANCE.DE)

Kurukuru Kururin

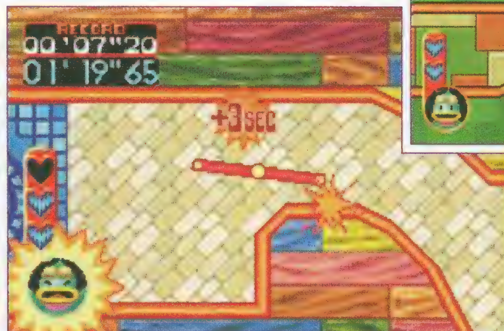


Geschicklichkeits-Profis aufgepasst! In "Kurukuru Kururin" dürft Ihr Euer Fingerspitzengefühl auf eine harte Probe stellen: Mit einem sich stetig drehenden Stab müsst Ihr 50 mehr oder weniger stark verwinkelte Labyrinthe meistern – ohne allzu oft anzuecken. Ihr bewegt den Stab mit dem Steuerkreuz durch die scrollenden Level, ein Druck auf die Aktionstaste aktiviert einen Turbo, der Euch schneller manövrieren lässt. Um heil ins Ziel zu gelangen, ist neben Geschick auch eine Portion Grips vonnöten: Neben Aufladestationen in Herzform findet Ihr in höheren Schwierigkeitsstufen zahlreiche Federn, die die Rotation Eures Stabes umkehren – nur mit überlegtem Einsatz dieses Features meistert Ihr die engen Kurven und Ecken.

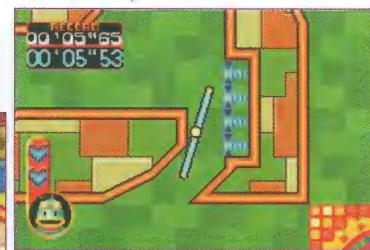
Neben der 'Adventure'-Variante, in dem Ihr alle Level nacheinander absolviert, findet Ihr einen Übungs- und einen 'Time Attack'-Modus. Multiplayer-Fans freuen sich über einen tadellosen Vierspieler-Wettbewerb mit einem Modul. *os*



Vorbildlich: Ein Modul genügt, um mit bis zu drei Freunden im Multiplayer-Modus um die Wette zu rasen.



Autsch! Eckt Ihr mit dem Stab an, verliert Ihr nicht nur einen Energiepunkt, Ihr erhaltet auch drei Sekunden Strafzeit.


Die Federn nutzt Ihr, um die Rotationsrichtung einzustellen.

Stabdesign: *Spielt Ihr im 'Adventure'-Modus, findet Ihr ab und zu herumliegende Extras. Habt Ihr einen Level geschafft, dürft Ihr Euren Stab mit den gesammelten Items verschönern und beispielsweise Farbe, Krümmung und Umriss ändern.*

GANZ SCHÖN HAPPIG, DAS STÄBCHENDREHEN! Obwohl das Spielprinzip äußerst simpel ist, sind höhere Level nur mit viel Geduld und perfekter Beherrschung des Steuerkreuzes zu schaffen. Glücklicherweise steigt der Schwierigkeitsgrad sehr moderat an, da komplexere Elemente wie Rotationsumkehrer oder langgezogene 'Schlauchpassagen' Schritt für Schritt eingeführt werden – das verführt auch ungeübtere Zocker immer wieder zu einer Runde. Die poppige Optik ist schlicht, dafür aber fehlerfrei: Die Labyrinthe scrollen flüssig über das TFT-Display und auf Wunsch begleiten Euch hübsch animierte Vögelchen auf dem Stab, die bei Kollisionen mit einer Wand aufgeschreckt davonfliegen. Habt Ihr die 50 Level in der Solo-Variante geschafft, verliert "Kurukuru Kururin" an Reiz, dafür bietet der Link-Modus mit Freunden monatelang Spaß.



Oliver Schultes

Spielspaß **78%**

HERSTELLER: Nintendo
ZIRKA-PREIS: 100 Mark
GRAFIK: 60% SOUND: 73%

Fordernder Geschicklichkeitstest mit originellem Spielprinzip und motivierendem Mehrspieler-Modus.

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant.

ENTWICKLER: NDCUBE, JAPAN (WWW.GAMEBOYADVANCE.DE)

F-Zero: Maximum Velocity



Das schnellste Rennspiel der 16-Bit-Ära kehrt zurück: "F-Zero: Maximum Velocity" auf dem GBA ist eine überarbeitete Fortsetzung des SNES-Originals, mit neuen Vehikeln, Strecken und einem Mehrspieler-Modus.

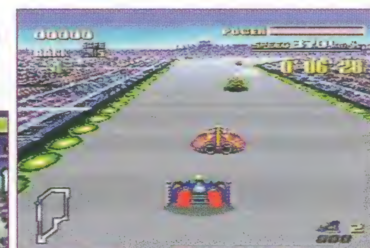
Zu Beginn stehen Euch vier futuristische Gleiter zur Verfügung, die sich in Beschleunigung, Top-Speed, Hüllenstärke, Boostdauer und Handhabung unterscheiden. Mit den Flitzern dürft Ihr entweder im Trainings- oder im Wettbewerbs-Modus über die knapp zwei Dutzend Pisten heizen. Die ebenen Strecken sind begrenzt von Energiebarrieren, die bei Kollision Eure Hülle verletzen – zum Glück könnt Ihr das Fahrzeug in einer Art Boxengasse reparieren. Im Kampf gegen die 14 CPU-Konkurrenten helfen Euch Turbo-Pfeile und ein Boost, von dem Ihr pro Runde einen erhaltet und auf Knopfdruck aktiviert. Die komplexe Steuerung mit Gas, Bremse, seitlichen Luftbremsen und Turbo-Boost verlangt einiges an Übung und Geschicklichkeit. *os*



Schneller als die Weltraum-Polizei erlaubt: Lange Geraden sind selten und eignen sich perfekt für den Einsatz des Turbo-Boosts.



Kollisionen mit den Fahrbahnbegrenzungen kosten nicht nur kräftig Zeit, sondern auch Energie.


So sah vor elf Jahren das "F-Zero"-Original auf dem SNES aus

Den vollen Multiplayer-Spaß *genießt Ihr nur mit je einem Modul pro Mitspieler. In dieser Konstellation dürft Ihr Fahrzeug und Strecke frei wählen. Mit einer Cartridge könnt Ihr nur auf einem Kurs mit vorgegebenen Vehikeln zocken.*

DER GESCHWINDIGKEITSRAUSCH WIRKT AUCH IM TASCHENFORMAT: Für ein Spiel der ersten Generation beeindruckt "F-Zero: Maximum Velocity" – zumindest in puncto rasantem, flüssigem Scrolling. Denn die Strecken an sich sehen durchweg trist aus, nur ab und an verirren sich – im Gegensatz zu "Krazy Racers" von Konami – zusätzliche Objekte wie Minen auf die Fahrbahn. Um die pfeilschnellen Vehikel auf Kurs zu halten, benötigt Ihr viele Übungsrunden: Enge Kurven schafft Ihr nur mit gleichzeitigem Einsatz der Luftbremsen sowie perfekt getimten Gehämmere auf den Gas-Button. Die komplexe Steuerung ist daher nicht besonders Einsteiger-freundlich, dafür bietet sie ausreichend Raum für persönliche Verbesserungen. Wer eine echte Herausforderung sucht, ist hier genau richtig.



Oliver Schultes

Spielspaß **82%**

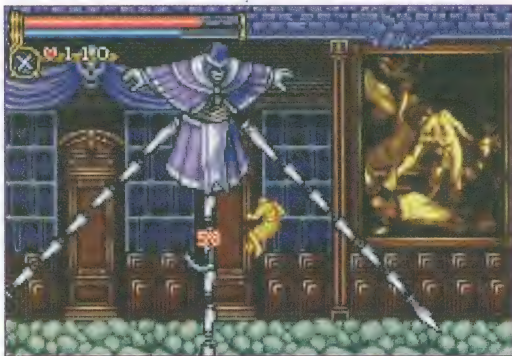
HERSTELLER: Nintendo
ZIRKA-PREIS: 100 Mark
GRAFIK: 71% SOUND: 72%

Highspeed-Raserei in Pseudo-3D-Optik: Knackige Gegner und forderndes Strecken-Design locken ans Handheld.

ANDERE VERSIONEN
Der SNES-Vorgänger wurde 1990 veröffentlicht. Umsetzungen sind nicht geplant.

ENTWICKLER: Konami Tokyo, Japan (www.konami-europe.com)

Castlevania



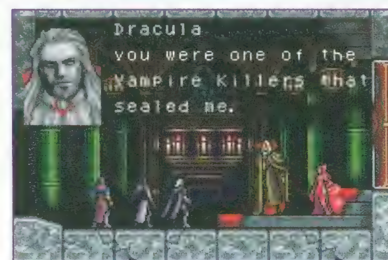
Allererste Gruselklasse: Die phantasievoll gestalteten Obermotze fordern individuelle Taktiken und flotte Reaktionen.



RPG-Einschlag: Zähe Feinde wie diese Flugdämonen eignen sich bestens zum Sammeln von Erfahrungspunkten.



Klassisch: Wie im Ur-"Castlevania" bergen Fackeln Herzcontainer, die Ihr für Extras wie Wurfbeil oder Weihwasser benötigt.



Atmosphärisch, aber selten: In rar eingestreuten Zwischensequenzen wird die düstere Hintergrundgeschichte weitererzählt.

Sichtprobleme:

Während sich die meisten anderen GBA-Titel bei hellem Tageslicht recht ordentlich spielen lassen, kommt Ihr bei "Castlevania" kaum ohne zusätzliche Leuchtkörper aus. Wegen der dunklen Farben seht Ihr bei normaler Raumhelligkeit fast nur schwarz. Selbst spezielle Handheld-Peripherie wie Interacts 'Wormlight' oder die Licht-Lupen-Kombination aus Mad Catz' 'GBA-Starter Kit' leuchtet die Peitschenorgie nur unzureichend aus. Wer alle grafischen Details erkennen möchte, sichert sich zum "Castlevania"-Genuss am besten ein gemütliches Plätzchen direkt unter der Nachttischlampe.



Dracula lässt das Beißen nicht! Trotz zahlloser Versuche der Belmonts und anderer Familien aus Konamis Peitschensaga, dem Fürst der Finsternis endgültig den Eichenpflock durchs Herz zu treiben, macht sich der legendäre Vampir einmal mehr daran, sein Schreckensreich zu errichten.

Der furchtlose Held, der sich Dracula im ersten Game-Boy-Advance-"Castlevania" mutig entgegenstellt, heißt Nathan Graves, und schwingt im Kampf gegen die Brut der Nacht wie seine Vorgänger den Lederriemen. "Circle of the Moon", so der Untertitel des 64-Mbit-starken Mini-Moduls, orientiert sich stark an der brillanten PSone-Episode "Symphony of the Night". Wie das Vorbild verzichtet auch Nathans Abenteuer auf die klassische Level-Struktur. Das gigantische Spukschloss des Blutsaugers ist ein zusammenhängendes Gemäuer mit zahllosen Hallen, verschachtelten Gängen und gut versteckten Geheimkammern. Theoretisch dürft Ihr also ganz nach Laune zwischen Friedhof, Burgverließ, Glockenturm oder Folterkeller wechseln. In der Praxis sind viele Bereiche des Anwesens aber erst begehbar, wenn Ihr vorher einen bestimmten Gegenstand eingesammelt oder Euch eine Fähigkeit angeeignet habt. Nach und nach lernt Nathan, hinderliche Felsblöcke zu zerschmettern, sich in der Luft von Wänden abzustoßen oder per Doppelsprung besonders hoch gelegene Plattformen zu erreichen. Diese nützlichen Fertigkeiten fliegen Euch natürlich nicht einfach zu, sondern werden meist von ausgesprochen zähen Zwischengegnern bewacht. Beim Design der Bosse spielten die Konami-Grafiker ihr ganzes Talent aus: Mal stellt Ihr Euch einem haushohen Teufelsbock, von dem nur Kopf und Pranken aus der Wand herausragen. Ein anderes Mal weicht Ihr den meterlangen Hälsen zweier, mehrere Bildschirme großer Drachen aus. Die zahllosen Standardgegner stehen ihren Vorgesetzten in Sachen Originalität kaum nach: Pollen-spuckende Riesenpflanzen, zähnefletschende Werbären und die obligatorischen Skelettkrieger streifen durch die endlosen Flure von Draculas Heim.



Für jeden erlegten Feind kassiert Ihr wie im PSone-Vorgänger Erfahrungspunkte. Erreicht Nathan die nächste Charakterebene, steigen seine körperlichen Attribute wie Stärke oder Verteidigungswert sowie Treffer- und Zauberpunkte. Letztere benötigt Ihr für die magischen Spezialangriffe Eures Helden: Ab und an hinterlassen die Feinde so genannte 'Dual-Setup-System'-Karten die der Klasse Aktion oder Attribut zugeordnet sind. Im DSS-Menü könnt Ihr zwei Karten miteinander kombinieren, je nach Verbindung stehen Nathan die vielseitigsten Zauber zur Verfügung: Mal verschießt die Peitsche Elektrostöße, mal umkreisen zwei schützende Feuerbälle den Vampirkiller.

Dank eingebauter Batterie finden bis zu acht Spielstände auf dem Modul Platz, gespeichert wird in speziellen Kammern der Burg. Eine Mehrspieler-Option gibt's nicht. *cg*

WER "SYMPHONY OF THE NIGHT" GELIEBT HAT, wird sich mit der GBA-Episode auf Anhieb anfreunden. Wie der brillante PSone-Vorgänger vermengt auch "Circle of the Moon" die serientypische Peitschenaction mit Rollenspiel- und Adventure-Elementen zu einem stimmungsvollen Bildschirm-Grusical. Draculas Spukschloss fesselt Euch mit zahllosen Räumen, phantasievollen Monstern und fordernden Obermotzen tagelang ans TFT-Display. Hardwarebedingt hat die GBA-Folge im Vergleich zur obigen PSone-Referenz teilweise etwas abgespeckt: Optisch wird trotz detailverliebtem Level- und Gegnerdesign nicht gerade ein Feuerwerk abgebrannt. Lediglich vereinzeltes Mehrebenen-Scrolling und die hünenhaften Obermotze zeigen, welche Power in Nintendos neuem Handheld steckt. Auf die Ohren gibt's viele neue sowie einige "Castlevania"-Veteranen bekannte Kompositionen in neuen Arrangements. Aufgrund der geringen Modul-Kapazität muss sich die Hosentaschen-Gruselei aber auch musikalisch quantitativ wie qualitativ dem Vorbild geschlagen geben. Frischgebackene GBA-Besitzer soll's nicht stören, bekommt Ihr doch perfekt durchgestylte Jump'n'Run-Action geboten.



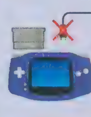
Colin Gäbel



Spielspaß **85%**

HERSTELLER: Konami
ZIRKA-PREIS: 110 Mark
GRAFIK: 72% SOUND: 75%

Stilvolle Vampirjagd mit massig Monstern, riesiger Spielwelt und gelungenem RPG-Einschlag – ein bissiges Vergnügen!



Blumenpeitsche: Je nach DSS-Kartenkombination stehen Nathan andere magische Verstärker zur Verfügung.

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant.

ENTWICKLER: KONAMI, JAPAN (WWW.KONAMI-EUROPE.COM)

Krazy Racers



"Mario Kart Advance" lässt noch auf sich warten – als Ersatz steigen acht Konami-Helden (u.a. Blauschopf Goemon und Ninja aus "Metal Gear Solid") in spritzige Karts und brausen damit über 16 ausgeflippte Fantasie-Kurse.



Jetzt aber schnell weg mit der Bombe. Der Spieler, der nach Ablauf des Zeitlimits die explosive Kugel besitzt, hat verloren.

Während Ihr im 'Time Attack'- und 'Free Run'-Modus auf Zeit bzw. zur Übung fahrt, geht's im 'Grand Prix'-Wettbewerb um glänzende Goldpokale. Habt Ihr die Anfänger-Liga gewonnen, dürft Ihr Euch an der Lizenzprüfung für die nächsthöhere Klasse versuchen. In der 'Mini Battle'-Variante absolviert Ihr entweder einen Bremstest oder Ihr spielt in einer Arena Bombenübergeben innerhalb eines Zeitlimits. Im 'Vs.'-Modus dürft Ihr schließlich – ein zweites Modul vorausgesetzt – gegen einen Kumpel antreten. Die Steuerung ist identisch mit dem SNES-Klassiker "Super Mario Kart": Gas, Bremse, Hüpfen und Abfeuern der Extras. Apropos Extras: Insgesamt elf Items (u.a. Raketen, Turbos und Blitzattacke) könnt Ihr ergattern. *os*



Viele Kurse sind gespickt mit Fallen: Löcher, Sprungschanzen und Eisenkeulen sind nur einige Beispiele.

Durch Druck auf die R-Taste hüpft Ihr mit dem Kart um Ecken oder über Löcher



PREISFRAGE: Was ist das Lieblingsspiel der "Krazy Racers"-Entwickler? In meinem Zockerleben sind mir schon einige Clones untergekommen – Konamis Fun-Racer gehört allerdings zu den dreistesten. Steuerung, Fahrphysik, Kursdesign und Extrawaffen erinnern extrem an "Super Mario Kart". Von der offensichtlichen Klauerei abgesehen, ist "Krazy Racers" ein unterhaltsamer Zeitvertreib: Die Karts düsen ruckelfrei über die bunten Mode-7-Pisten, die CPU-Fahrer sind in höheren Klassen ernstzunehmende Gegner und die Strecken bieten dank zahlreicher Abkürzungen genügend Motivation zum erneuten Spielen. Allerdings taten die Entwickler auf einigen Kursen etwas zuviel des Guten: Unzählige Hindernisse und Fallen führen des Öfteren zu nervigen Abstürzen. Zudem ist der Zweispieler-Modus wegen fehlender Gegner ziemlich fade.



Oliver Schultes

Spielspaß 75%

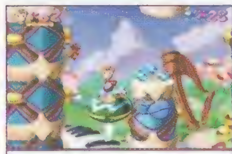
HERSTELLER	Konami
ZIRKA-PREIS	110 Mark
GRAFIK	74%
SOUND	78%

Dreister "Super Mario Kart"-Clone mit abwechslungsreichen Strecken und langweiligem Multiplayer-Modus.

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant

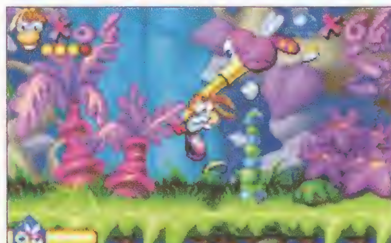
ENTWICKLER: Digital Eclipse, USA (www.digitaleclipse.com)

Rayman Advance


Zur Erinnerung: So sah die PSone-Version aus.

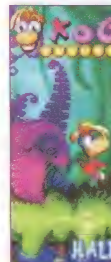


Ubi Soft ist beim Ausschlachten seines Maskottchens nicht zu stoppen: Knödelnase Rayman erobert nun auch den 32-Bit-Nachfolger des Game Boy Color und nimmt sich dabei sein Konsolen-Debüt zum Vorbild. Wer vor sechs Jahren weder auf Jaguar, Saturn noch Playstation die 2D-Abenteuer des sympathischen Helden mitgemacht hat, kann dies nun in mobiler Weise nachholen – denn "Rayman Advance" ist nichts anderes als eine 1:1-Umsetzung der Urversion. Die Hintergrundgeschichte gibt den Jump'n' Run-Pfad vor: Der böse Mr. Dark hat Unheil in Raymans Heimat gebracht und unzählige wehrlose Tierchen – die Electoons – entführt sowie in enge Käfige eingesperrt. Auf der Suche nach diesen hüpft Ihr durch farbenfrohe, in alle Richtungen scrollende Welten, die von unzähligen Feinden bevölkert sind. Rundliche Toons mit Pferdeschwanz und großmäulige Fische schnappen nach Euch, während Ihr an dornigen Gewächsen herumhangelt; Musketenmänner schicken Euch Holzhämmer entgegen und grießgrämige Schlackse grabschen nach Euch.


Habt Ihr den Moskito-Endgegner bezwungen, dürft Ihr den nächsten Abschnitt auf dessen Rücken durchqueren.

Beim Marsch durch die vielen (und vielfältigen) Abschnitte, in denen Ihr Extraleben und Edelsteine sammelt, begegnet Euch hie und da Fee Betilla, die Rayman Fähigkeiten wie Boxen, Hangeln oder (dank Haarpropeller) Fliegen verleiht. Wie in der Ur-Version fordert Euch der hohe Schwierigkeitsgrad schon nach wenigen Leveln. *sf*




Mr. Dark hat Unruhe in Raymans gemächliches Leben gebracht – schön dass er zumindest auf die gute Fee vertrauen kann.

Spielspaß 81%

HERSTELLER	Ubi Soft
ZIRKA-PREIS	110 Mark
GRAFIK	81%
SOUND	77%

Der knackschwere Klassiker in klein: "Rayman" erlebt eine technisch einwandfreie Wiederauferstehung.

WENN EIN SPIEL BEWEIST, wie kraftvoll der GBA wirklich ist, dann Ubi Softs "Rayman"-Neuauflage. Das auch heute noch spielenswerte 2D-Jump'n'Run sieht niedlich und bunt aus wie die bezaubernde Heimvariante, weder an Umfang noch Handhabung hat sich irgendwas geändert und auch der Sound lässt Erinnerungen an die alten "Rayman"-Zeiten aufkommen. Leider ist in puncto Schwierigkeitsgrad ebenfalls alles beim Alten geblieben: Ein ruhige Hand und geduldiges Vorgehen ist absolute Voraussetzung für ein halbwegs frustarmes Spielerlebnis. Für Hüpf-Fans, die viel unterwegs sind, eine echte Empfehlung – wer aber zu Hause spielt oder von dem sehr dunklen Bildschirmgeschehen Augenschmerzen bekommt, holt sich aus lieber die preisgünstigere Playstation-CD vom Grabbeltisch.


Stephan Freundorfer

ANDERE VERSIONEN
Die PSone- bzw. Saturn-Vorgänger wurden in MAN!AC 11/95 getestet.

ENTWICKLER: Artoon, Japan (www.artoon.co.jp)

Pinobee



Die Spinne ist der erste von drei Endgegnern: Mittels 'Dash' kickt Ihr Bomben auf sie.



Und noch ein kunterbuntes Jump'n'Run zum GBA-Start: In der Rolle einer Roboterbiene, deren Großvater entführt wurde, macht Ihr Euch zu dessen Rettung in die verwilderte Natur auf. Allerdings besitzt das Mechano-Insekt keinen Stachel zu seiner Verteidigung, sondern erledigt Gegner wie Schmetterlinge, Käfer und weiteres chitinöses Krabbelzeug durch einen klassischen Hüpfer auf deren Rücken. Der Sprungknopf ist denn auch die einzige Taste, die Ihr überhaupt betätigen müsst: Haltet Ihr in der Luft den Button gedrückt, flattert Euer kleiner Freund unbeholfen gegen die Schwerkraft an, betätigt Ihr in der Luft die Taste ein zweites Mal, so führt Ihr einen so genannten 'Dash' aus: Dank Zusatzschub schießt Ihr zu vorher unerreichbaren Plattformen empor oder knockt einen Feind aus. Auf dem Weg durch die 25 Level sammelt Ihr neben Blümchen auch Symbole, die – so Ihr deren richtige Kombinationen in Eurem Inventar lagert – Euch höhere Lebensenergie oder schwächere Gegner bescheren. Zudem schenken Euch wohlgesonnene Bewohner weitere 'Dashes', dank denen Ihr bereits besuchte Level nach entlegenen Geheimnissen durchforsten könnt. Um Opa letztlich zu befreien, habt Ihr in jedem Abschnitt einige Aufgaben wie die Vernichtung eines goldenen Käfers oder das Drücken eines Schalters zu erledigen. Seid Ihr unverrichteter Dinge durch den Levelausgang spaziert, gibt ein Tagebuch Hinweise, was zu tun ist. Das Linkkabel kommt übrigens auch zum Einsatz – wenn auch nur für den Tausch eingesammelter Symbole. *sf*


"Donkey Kong Country"? Über die Kanonen werdet Ihr durch weite Levelbereiche geschossen.



Grafisches Gimmick ohne Nutzen: Bei einem 'Dash' schwillt der Bienenkopf kurzfristig zur Riesenrübe an.

Spielspaß 61%

HERSTELLER	Activision
ZIRKA-PREIS	110 Mark
GRAFIK	74%
SOUND	40%

Hübsches, aber simples und wenig überraschendes Hüpfspiel. Bei abgedrehtem Gedudel kurzzeitig spaßig.

HAT MAN SICH ERSTMAL AN DER HÜBSCHEN und farbenfrohen Grafik satt gesehen, entpuppt sich "Pinobee" eher als kümmerliche Drohne, denn als beeindruckende Killerbiene. Dank ungewöhnlichem Fortbewegungskonzept und großer Spielfläche wären wunderbare Ansätze für ein verzwicktes Jump'n'Run mit vielen Explorationsmöglichkeiten vorhanden, zum einen spielt sich das Ganze aber supersimpel (habt Ihr erst mehr als einen 'Dash', dann flitzt Ihr nur so durch die Level), zum anderen gibt's außer den Symbolen nicht viel zu entdecken. Hinzu kommt die nicht-existente Aufgabenstellung: Erst, wenn Ihr ohne Eure Aufträge abzuarbeiten das Level verlasst, erfahrt Ihr, was eigentlich zu tun gewesen wäre. Für ein paar vergnügliche Stunden ist "Pinobee" ganz nett, mehr aber auch nicht.


Stephan Freundorfer

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant.



GAME BOY ADVANCE™

TOP GEAR GT CHAMPIONSHIP

Zweiter werden kann jeder.

Zeig was Du kannst: Top Gear GT Championship
Die ultimative Rennspielherausforderung
für unterwegs und daheim!











ENTWICKLER: Vicarious Visions, USA (www.activisiono2.com)

Tony Hawk´s Pro Skater 2

Immer an der Wand lang: Die blaue Schrift zeigt Euch, dass Ihr mit diesem Trick eine Gap bezwungen habt.

Der doppelte Tony:

Wer beim Kauf von "Tony Hawk's Pro Skater 2" nicht genau auf die Packung guckt, erlebt unter Umständen beim Öffnen eine Überraschung – das gleichnamige Spiel gab es nämlich vor einiger Zeit bereits auf dem guten alten Game Boy Color. Der Hardware entsprechend wurde die Ansicht dabei zwar auf seitliche 2D-Grafik umgemodelt sowie die Trickausführung vereinfacht, ansonsten wurde das Spiel aber dem Ruf seines Namensgebers gerecht. Für zukünftige Verwirrung ist auch schon gesorgt: Teil 3 steht ebenfalls für beide Handhelds in den Startlöchern.



Auch in 2D ein wahrer Könner: "Tony Hawk's Pro Skater 2" auf dem Game Boy Color.



Tony Hawk erobert die Welt: Nachdem selbst auf dem dahinscheidenden N64 noch eine Umsetzung von "Tony Hawk's Pro Skater 2" ansteht, darf natürlich auch der neueste Nintendo-Sprössling nicht unbeleckt davonkommen. Beinahe der gesamte Spielinhalt hat den Sprung von den großen Konsolenbrüdern geschafft: Alle Sportler inklusive dem versteckten Bonusfahrer Spider-Man sind mit ihrem kompletten Trickarsenal vertreten. Verzichtet wurde dafür auf Mehrspieler-Modi, die lizenzierte Skatermucke sowie einige Arenen – statt acht sind es auf dem GBA nur noch sechs Parks. Neben dem Flugzeughangar, der Schule, Marseille, New York und der Skatestreet in Ventura überrascht das sechste Szenario im Bunde: Die liebgewonnene Lagerhalle aus dem ersten Teil feiert ein überraschendes Comeback.



Nur nicht wackeln: Beim Grinden ist Euer Gleichgewichtssinn besonders stark gefordert, sonst geht Ihr punktelos aus.





Ideal zum Üben: Im Hangar findet Ihr viele Rampen, auf denen Ihr zu Beginn die Steuerung gut erlernen könnt.

Systembedingt rollt Ihr nicht durch dreidimensionale Polygonwelten, sondern verfolgt Euren Profi in einer isometrischen Ansicht – dafür fühlen sich gestandene Rollbrettkünstler sofort heimisch, denn nahezu alle Rampen, Pipes und Grinds wurden unverändert übernommen. Ollies und Grinds fabriziert Ihr mit den beiden Standard-Feuertasten, die Schulterbuttons sind für Grabs und Flips in der Luft vorgesehen.

Um Euch an die Steuerung zu gewöhnen, besucht Ihr am besten zuerst das kurze Einführungskapitel. Anschließend geht es in den Karrieremodus: Habt Ihr Euren Lieblingssportler gewählt, startet Ihr zu einem zweiminütigen Durchgang in der ersten Arena. Dort findet Ihr mehrere Aufgaben, die vom Erreichen einer Mindestpunktzahl über das Auffinden bestimmter Objekte bis hin zur Ausführung spezieller Tricks an vorgegebenen Stellen reicht. Erfüllt Ihr ein Ziel, winkt zur Belohung bares Geld. Dieses dient dazu, spätere Kurse freizuschalten, die Fähigkeiten Eures Sportlers zu verbessern oder neue Boards und Tricks zu kaufen. Füllt Ihr durch erfolgreiche Kunststücke eine Special-Leiste auf, habt Ihr eine Weile Zeit, besonders spektakuläre und punkteträchtige Moves zu präsentieren: Zu Beginn beherrscht jeder Fahrer nur ein paar davon, während neue Aktionen ein gut gefülltes Bankkonto voraussetzen.

Habt Ihr zwischendurch genug vom Karrieretrip, führt Ihr in bereits freigeschalteten Bereichen einen Probedurchgang unter Wettkampfbedingungen durch oder tobt Euch ohne Zeitlimit aus. *us*



Ab nach unten: Solche gewagten Sprünge übersteht Ihr nur schadlos, wenn Ihr per Knopfdruck sauber landet.

OPERATION GELUNGEN: "Tony Hawk's Pro Skater 2" auf dem GBA ist eine sehr ambitionierte Umsetzung, die ihr Ziel großteils erreicht – der hochmotiverende Spielablauf ist keinen Deut weniger spaßig als in den Heimkonsolen-Versionen. Nicht zuletzt der Geniestreich, die vorhandenen Szenarien bis auf Kleinigkeiten völlig identisch zu den polygonalen Vorbildern in das Modul zu quetschen, sorgt für Jubel. Die komplexe Steuerung bedarf einiges an Übung, bevor Ihr längere Trickkombos aus dem Hut zaubert; dennoch gestaltet sie sich überraschend problemlos und eingängig. Das größte Handicap neben den fehlenden Mehrspieler-Modi und der erwartungsgemäß weniger coolen Musik ist die ungewohnte Optik: Die Fahrer und Parks sehen zwar fein aus, durch die schräge Perspektive fällt es jedoch gelegentlich schwer, Abstände und Standorte von Gegenständen richtig einzuschätzen. Zudem sind einige Szenarien etwas düster ausgefallen, was auf dem GBA-Display für zusätzliche Probleme sorgt. Hier hilft nur eine längere, anfangs dezent frustige Gewöhnungsphase weiter. Trotzdem: Für Handheld-Boarder ist "Tony Hawk's Pro Skater 2" ein Traum.



Ulrich Steppberger



Spielspaß 85%

HERSTELLER	Activision
ZIRKA-PREIS	110 Mark
GRAFIK	77%
SOUND	70%

Durch die ungewohnte Perspektive sehr übungsintensive, aber meisterhafte Umsetzung des Skater-Epos'.







Ob Geländer oder Tisch, in der Schule ist nichts vor Euren gewagten Grind-Versuchen sicher.

ANDERE VERSIONEN

Die PSone-Fassung erhielt in MAN!AC 10/2000 88% Spielspaß, ebenso wie die Dreamcast-Umsetzung in MAN!AC 1/2001. An einer N64-Konvertierung wird noch gearbeitet.

ENTWICKLER: Crawfish Interactive, England (www.crawfish.co.uk)

Ready 2 Rumble 2

Selbst aus dem GBA-Lautsprecher tönt jetzt "Let's get ready to rumble": Crawfish liefert eine akkurate Konvertierung der spaßigen Boxerei – neben acht (plus drei geheimen) bekannten Figuren wie der schnuckligen Lulu Valentine findet Ihr auch diverse Modi wieder. In 'Arcade' prügelt Ihr Euch mit Runde um Runde härter werdenden Gegnern, bei 'Unbesiegbar' wird dabei nicht mal Eure Gesundheitsleiste neu aufgefüllt. In der Meisterschaftsvariante trainiert Ihr einen Anfänger mit einigen Minispielen, verdient Geld durch Preiskämpfe und prügelt Euch in Titelbegegnungen die Rangliste hoch. Die Kombination der A- und B-Tasten mit dem Steuerkreuz erlaubt acht Schlagvarianten, über die Schulterbuttons wird geblockt. Weicht Ihr nach zur Seite aus, dreht sich der Pseudo-3D-Ring um die Faustkämpfer. Enttäuschend an der technisch passablen Umsetzung ist das Fehlen jeglicher Mehrspielermodi. *sf*



Auch der Box-Roboter macht dem GBA seine Aufwartung: Johnny Blood hat keine Chance.

Spielspaß 67%

HERSTELLER	Midway
ZIRKA-PREIS	110 Mark
GRAFIK	68%
SOUND	72%

Ordentliche, grafisch unspektakuläre Version des peppigen Arcade-Boxens – leider nur für Solisten.

ANDERE VERSIONEN
Die PS2- bzw. Dreamcast-Vorgänger wurden mit 85% Spielspaß (MAN!AC 1/2001) bewertet, die PSone-Umsetzung mit 67% (MAN!AC 2/2001).

ENTWICKLER: Kemco, Japan (www.kemco-games.com)

Tweety & the magic Gems

Die Einladung zur GBA-"Mario Party" lässt noch auf sich warten, und so nimmt sich Kemco des Brett- und Minispiel-Themas an. Als Daffy, Bugs & Co. müsst Ihr Tweety durch das Finden von fünf Juwelen vor dem Versteinern retten. Dazu zieht Ihr gegen bis zu drei KI-Figuren oder mit dem Modul ausgestattete Freunde rundenweise über eine Weltkarte. Bevor Ihr den Zufall Eure Bewegungspunkte bestimmen lasst, dürft Ihr Items ausspielen, die z.B. den Gegner blockieren oder Euer Fortkommen beschleunigen. An die Gegenstände kommt Ihr durch Glück oder mittels Investition von Charakterpunkten (die Ihr Euch durch simple Minispiele wie Schatztruhentauchen oder Holzhacken verdient) in verstreut liegenden Läden. Trefft Ihr auf einen Konkurrenten, dürft Ihr diesen herausfordern und ihm in anspruchslosen Wettbewerben ein Juwel abluchsen. Kindern mag der unspannende Titel kurzfristig Spaß machen, solo oder unter vier vernetzten Erwachsenen kommt aber kaum Partylaune auf. *sf*



Wie aufregend: Pumpt die Wasserrakete so schnell wie möglich auf und zündet sie zur rechten Zeit.

Spielspaß 48%

HERSTELLER	Kemco
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	60%
SOUND	57%

Partytitel rund um die Warner-Bros-Toons mit viel zu simplen und einfallslosen Minispielen.

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant.

GAMES TO GO
AKTUELLE HANDHELD SPIELE

Bundesliga Stars 2001
Game Boy Color | THQ | 70 Mark

Lizenzwust: Das Drumherum stimmt, doch das Gekicke auf dem Platz ist fade und krankt an der unhandlichen Simpelkontrolle.

Dexter's Laboratory: Robot Rampage
Game Boy Color | Ubi Soft | 70 Mark

Positive Mogelpackung: Unter der poppigen Zeichentrick-Lizenz verbirgt sich der altbekannte und dezent überarbeitete Klassiker "Elevator Action": Durchstöbert Hochhäuser und erwehrt Euch der feindlichen Roboterhorden – spaßig!

Doug's Big Game
Game Boy Color | Ubi Soft | 70 Mark

Dougs großes Modul: Kinderfreundliches und friedliches Adventure, bei dem gewitzte Action-Einlagen Abwechslung bringen.

DSF Freestyle Scooter
Game Boy Color | Ubi Soft | 70 Mark

Mäßiger Kick: Isometrisches Rollerrennen, das wegen zu direkter Steuerung und ruckliger Optik kaum Feinheiten bietet.

DSF Ultimate Surfing
Game Boy Color | Ubi Soft | 70 Mark

Wipeout: Die witzige Grundidee verkommt in ein grafisch unübersichtliches und fades Wettrennen mit schwammiger Kontrolle.

In einem Land vor unserer Zeit
Game Boy Color | Swing | 70 Mark

Urzeit-Kriecher: Einfaches Hüpfspiel von der Stange, das mit nervigen Hüpfpassagen und faden Levels langweilt.

Indiana Jones & The Infernal Machine
Game Boy Color | THQ | 70 Mark

Mit Peitsche und Pistole: Hüpft und prügelt Euch durch 14 abwechslungsreiche Landschaften mit vielen Gegnern und Rätseln. Dummerweise gehen in der farbenfrohen und guten Optik die eine Spur zu klein geratenen Figuren etwas unter.

M&M's Minis Madness
Game Boy Color | Jowood | 70 Mark

Süße Mischung: Vier vorlaute Schoko-Schlecker wuseln durch ein putziges Hüpfspiel mit Denkeinlagen. Jeder Mini beherrscht eine andere Spezialfähigkeit, so dass für ausreichend Abwechslung bei den Rätseln gesorgt ist.

Pokémon Puzzle Challenge
Game Boy Color | Nintendo | 80 Mark

Pika-Puzzle Die "Tetris Attack"-Neuauflage (fügt gleichartige Steine durch das Drehen von Paaren zusammen) wird dank mehrerer Spielmodi und Pokémon-Ambiente ordentlich aufgepeppt. Für Knobler ohne das Original interessant.

Powerpuff Girls Battle Him
Game Boy Color | Ubi Soft | 70 Mark

Trio Infernale (I): Gleich dreifach wird das gleiche Spiel mit einer hierzulande nahezu unbekannten Lizenz versehen.

Powerpuff Girls Paint the Townsville Green
Game Boy Color | Ubi Soft | 70 Mark

Trio Infernale (II): Als Powerpuff-Mädel wuselt Ihr mit einer schwammigen Steuerung durch fade Level und sammelt Gegenstände.

Powerpuff Girls: Bad Mojo Jojo
Game Boy Advance | Ubi Soft | 70 Mark

Trio Infernale (III): Der fade Ablauf bleibt immer gleich, lediglich Grafik und Levelaufbau sind unterschiedlich – das lohnt sich nicht.

Rocket Power
Game Boy Color | THQ | 70 Mark

Trend-Quartett: Ansammlung schlichter, aber kurzzeitig unterhaltsamer Renn- und Hüpfeinlagen.

Spongebob Squarepants
Game Boy Color | THQ | 70 Mark

Schwammig: Ordentliches Cartoon-Adventure unter Wasser mit sauberer Kontrolle und skurrilen Chrarakteren.

SECOND HAND

Sommerpause? Nicht mit uns: Das Fernsehprogramm mag zwar angesichts der kommenden Urlaubszeit ins Koma fallen, doch auf dem Gebrauchtmarkt tut sich dafür umso mehr – auf den zwei randvollen Seiten ist diesmal für nahezu jeden etwas dabei. Allein die Nintendo-Fraktion hält sich auffallend zurück, doch dürften dank des nahenden Gamecubes sicherlich bald wieder mehr N64 zwecks Kapitalbeschaffung erhältlich sein. Schickt fleißig weiter frische Anzeigen, damit unser Postbote sich nicht zu lange in der prallen Sonne aufhält. *Euer Ulrich.*

SUCHE

NINTENDO

Super-Nintendo-Spiele: z.B. Fatal Fury Special (jp), Turtle T. Fighters, Test Drive2, Final Fight2+3, Fighters History, Top Gear2 usw. Für Nintendo64: Turok3, Mario Tennis, Ridge Racer64.
Tel. 0173/6072467

SEGA

Suche für **Mega Drive**: Rock'n,Roll Racing, Actionspiel, Micro Machines, Combat Cars, 6-Button-Pads. Verkaufe Sega Game Gear + 2 Spiele + TV-Tuner für 250 DM und Nintendo64 Mario Pak für 150 DM.
Tel. 0174/3897689 (ab 16 Uhr)

Suche dringend **Nights** für den Sega Saturn, egal ob PAL oder NTSC. Bitte sofort melden, zahle gut.
Tel. 0175/3477661

PLAYSTATION

Help! Rollenspielfan sucht alles an **US-RPGs**, um seine Sammlung zu vervollständigen. Alles anbieten, zahle gut.
Tel. 0170/4966038 (Holger)

Suche **PS2 mit 2 Controller**, 8 MB Memory Card, Timesplitters, Smuggler's Run, Shadow of Memories. Sollte eine Verpackung beschädigt sein, kaufe trotzdem.
Tel. 08561/96400
(Thomas, 14-20 Uhr)

EXOTEN

Suche **Neo Geo Pocket Color Spiele**. Bitte nur gut erhaltene mit Originalverpackung.
Tel. 0173/2986061 (Alex)

Neo Geo MVS-Module sowie Board mit Memory Card Slot und auf Fernsehbetrieb umgebaut gesucht. Kaufe ganze Sammlungen, einfach alles anbieten!
Tel. 0174/2527821,
Mail: darkshine.mp@gmx.de

Suche Ego-Shooter für 3DO.
Tel. 0212/87516

3DO: Dragon's Lair Time Warp, Flash B. PC-Engine: Joypads. Super Nintendo: Tetris & Bombliss, Tetris 3, Top Gear3000. Neo Geo Pocket: **Song Jones MP3-Player**. Playstation: Xenogears (us), Power Shovel. Dreamcast: Puyo Puyo4, Typing of the Dead, Pop'n'Music1+2. Apple Bandai Pippin-Konsole. Tetris jr. 2 Schlüsselanh. MD: Micro Machines Military & '96, Columns3. Vectrex-Konsole + Tempest.
Tel./SMS: 0170/3710313 (ab 18 h)
Mail: traffic-park@gmx.de

OLDIES

Suche: **Neo Geo (alles)**, auch Pocket + CD, Hardware, Memory Cards etc., auch ganze Sammlungen erwünscht.
Tel. 0173/5449515

SONSTIGES

Suche für **Playstation**: Ogre Battle (us), Tactics Ogre (us/jp) und für NES: Zelda1.
Stephan Schurig, Rembrandtstr. 7h, 86169 Augsburg

Alle, die ihr Gehirn zum Denken und ihre Hände zum Zocken benutzen und finden, dass Zocken der Sinn des Lebens ist, sollten mir schreiben: Florian Wieckhorst, Wendlohstr. 25, 22459 Hamburg

1996 erfreute Sega alle Saturn-Besitzer mit dem innovativen "Nights" (Bild): Der farbenfrohe Geschicklichkeitstest fiel nicht nur durch das einzigartige Spielprinzip auf, ihm lag auch ein Analog-Pad bei, das speziell für dieses Spiel entwickelt wurde. Nach einer kurz darauf als Werbegag gedachten Weihnachts-Fassung mit nur einem Level ging der flotte Harlekin in den Ruhestand, Nachfolger sind bislang keine geplant.

VERKAUFE

NINTENDO

Verkaufe für **NES**: Guerilla War (Manual fehlt, us) 55 DM, 1942 (us) 65 DM, Cabal (Manual fehlt, us) 55 DM, Cybernoid (us) 55 DM, Ballerspiele 55-65 DM usw., inkl. Porto.
Tel./Fax. 030/6258637

Für **Game Boy Color**: Warlocked (us) 100 DM, Pokémon Crystal (jp) 150 DM. Für Super Nintendo: Mario RPG (us) 150 DM + Nachnahme. Top-Zustand!
Tel. 07951/469214
(Andreas, ab 17 Uhr)

Jet Force Gemini, Castlevania, Super Mario64, Wave Race64, 1080° Snowboarding nur komplett für zusammen 120 DM. Alle Spiele 100% in Ordnung.
Tel. 0511/624774

SEGA

Verkaufe/tausche: Soleil, Shining Force2, Musha Aleste, Herzog Zwei usw. (Mega Drive), Gunshooter, Panzer Dragoon Saga usw. (Saturn), auch Playstation & Game Gear. Suche: Master of Monsters, Gaiares, Gleylancer (MD), Albert Odyssey (Saturn), andere Spiele.
Tel. 0171/7978105 (Stefan)

Verkaufe/tausche **DC-Spiele**. Habe Shenmue, Nomad Soul, Crazy Taxi, Legacy of Kain, Tony Hawk1.
Tel. 0611/405447 (David, ab 17 h)

Dreamcast + Controller + 1 MB Memory Card + Tastatur + Maus + Ego-Shooter + Shenmue + Metropolis Street Racer + ChuChu Rocket + RGB-Kabel mit extra Audioausgang für nur 380 DM.
Tel. 07545/6561

Verkaufe für **Saturn**: Congo (us) 65 DM, Capcom Generation (jp) 155 DM, Donpachi (jp) 155 DM, Mech Warrior2 (us) 65 DM, Nights + 3D-Pad 85 DM, Fantasy Zone (jp) 125 DM, Dark Savior (us) 85 DM etc., inkl. Porto.
Tel./Fax. 030/6258637

Dreamcast-Spiele, z.B. Evil Dead, Jet Grind Radio, MSR, Marine Fishing + Get Bass + Angel, Seaman usw. Für PS2 (jp) Ridge Racer5, Onimusha, Tekken Tag Tournament, Konsole, Preis VB. Einige CD-i-Spiele, z.B. 7th Guest, evtl. auch Tausch möglich.
Tel. 07546/929976

Dreamcast + 3 Controller + 2 VMUs + Tastatur + 15 Magazine mit Demos + 20 Spiele, z.B. Jet Set Radio, Phantasy Star Online, Grandia2, Virtua Tennis, Shenmue usw., alles neuwertig mit Verpackung, statt 2850 DM um 1430 DM.
Hans-Peter Voithofer, Fohrenweg 10, A-5760 Saalfelden, Österreich

PRIVATE KLEINANZEIGE FÜR 5,50 DM

Einfach ausschneiden und einsenden an: Cybermedia Verlags GmbH • Kleinanzeigen • Wallbergstr. 10 • 86415 Mering

Bitte veröffentlichen Sie in einer der nächsten MAN!ACs den folgenden Anzeigentext unter der Rubrik

SUCHE: ☐ NINTENDO ☐ SEGA ☐ PLAYSTATION ☐ ANDERE KONSOLEN & EXOTEN ☐ OLDIES & KLASSIKER ☐ SONSTIGES

VERKAUFE: ☐ NINTENDO ☐ SEGA ☐ PLAYSTATION ☐ ANDERE KONSOLEN & EXOTEN ☐ OLDIES & KLASSIKER ☐ SONSTIGES

PRIVATE KLEINANZEIGE: Maximal 5 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich! 5.50 DM in bar oder in Briefmarken beilegen.

Name, Vorname | Straße, Nr. | PLZ, Ort

Ort | Datum | Unterschrift

BEI ANGEBOTEN: Ich bestätige, dass ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze und keine indizierte Software verkaufe.

Verkaufe und tausche Shenmue, Track & Field, Resident Evil Code Veronica je 60 DM, Evolution, UEFA Striker je 30 DM, Get Bass + Angel 100 DM. Tausche gegen Arcatera, Silent Scope, Phantasy Star Online, Sydney2000, Rainbow Six. Biete auch Playstation-Spiele billig.
T. 0174/7461135 (Sandro ab 15 h)

Mega Drive + Mega CD mit zusammen 11 Spielen (z.B. Shining in the Darkness, Shining Force1+2, Soleil, Phantasy Star4), alles RPGs, Spiele auch einzeln, Preis gesamt VB 650 DM.
Tel. 06163/912154 (19 Uhr)

Kauf, Tausch, Verkauf: Mega Drive, Mega CD, 32X, Saturn, Game Gear und Dreamcast Geräte & Spiele, alles anbieten! Biete z.B. für Mega Drive: Wardner, für Dreamcast: Vigilante8 2nd Offense, King of Fighters Dream Match '99, Anruf lohnt sich.
Tel. 0160/4190910 (Oli)

Dreamcast-Verkauf. PAL: Jet Set Radio, Shenmue, Soul Calibur je 60 DM, Sonic Adventure, Space Channel5, Shadow Man je 40 DM, Resident Evil Code Veronica (us) 60 DM, Sega Rally2 (jp) 40 DM. Preise alle VHB.
Tel. 05109/2993 (Cord)

Dreamcast + Scart-Kabel + Controller + VM 250 DM. Shenmue, Resident Evil Code Veronica, Dead or Alive2,Virtua Tennis, Sonic Adventure 30 DM, Railroad Tycoon2 + Maus 40 DM. Zubehör je 20 DM. Alles plus Porto.
Tel. 0162/9083300

Verkaufe **Dreamcast** + 4 Controller + 2 Memory Cards + 10 Spiele. Darunter: Ecco the Dolphin, Soul Calibur, Shenmue, Resident Evil Code Veronica, Starlancer, Dead or Alive2 usw. Alles supergünstig.
Tel. 07541/8735 (Daniel)

Für **Saturn**: NHL Powerplay & Digital Pinball (PAL) nur zusammen für 40 DM, King of Fighters96 (jp) für 60 DM, Vampire Hunter (jp) 50 DM, Street Fighter Zero2 (jp) 40 DM, Thunderforce5 (jp) für 120 DM, Samurai Shodown4 + RAM-Modul 180 DM, ShininG Wisdom (us) 150,DM.
Tel. 06195/65665 (Marcus)

Verkaufe für **Saturn (jp)**: Radiant Silvergun 400 DM, Gradius Deluxe Pack (originalverschweißt) 160 DM, Dynasty Wars2 250 DM, Demons Crest (us) für Super Nintendo 20 DM. Darius Gaiden (jp) für Saturn 120 DM.
T. 06195/65665 (Marcus bis 21 h)

Verkaufe **17 Dreamcast-Tophits** (z.B. Shenmue 60 DM, Ecco the Dolphin 40 DM, Sonic Adventure, Soul Calibur), beim Preis lasse ich noch mit mir verhandeln. Biete auch Nintendo64 mit Spielen günstig an. Ruft einfach mal an unter: Tel. 08551/96400 (Thomas)

Achtung! 3 erstklassige **Sega Mega Drive Spiele** zu verkaufen oder gegen Streets of Rage zu tauschen.
A. Ribotzki, Ulkermarkstr. 18, 51107 Köln, Tel. 0174/9815669

PAL Dreamcast, 4 Controller, Maus, Tastatur, 3 VMs, 19 Spiele. Nur komplett für 960 DM.
Tel. 05207/921106, 0174/8276405

Verkaufe **Multinorm-Dreamcast mit 17 Spielen** (z.B. Shenmue, Daytona2001, Metropolis Street Racer, Sakura Wars3, Grandia2, Horrorspiel), 3 Joypads, 2 Memory Cards, Angel und Gun für 750 DM.
Tel. 0174/9338563 (ab 17 Uhr)

Verkaufe **Dreamcast-Spiele** für jeweils 35 DM. Alle Original, PAL-Version: Ready 2 Rumble2, Chicken Run, F355 Ferrari Challenge, Virtua Tennis.
Tel. 0170/8677155 (Thilo),
Mail: sth_9@hotmail.com

Dreamcast + Scart-Kabel + 2 Controller + Shenmue + Dead or Alive2 + Sonic Adventure + Porto 30 DM.
Tel. 0160/95352875

PLAYSTATION

Verkaufe **PS2**, Memory Card, 1 Pad + Gradius 3&4, Tekken Tag Tournament, Kessen, Zone of the Enders für 1000 DM.
Tel. 0351/4163229
(André, 15-18 Uhr)

Verkaufe **PS2-Spiele** Ridge Racer5, ESPN Winter X-Games zusammen 100 DM.
Tel. 0261/76223

Verkaufe für **PS2**. Shadow of Memories, Zone of the Enders mit spielbarer MGS2-Demo, MDK2 Armageddon. Für Dreamcast: Shenmue, Fighting Vipers2 (Promo), alle PAL, Illbleed (us). Playstation: Medal of Honor Underground, Alien Resurrection, Actionspiele u.a.
SMS: 0041/7965/59786

65 Spiele für Playstation von 5 bis 20 DM, keine Kopien, nur Originale.
Tel. 02642/210181,
Mail: jens.feldges@epost.de

Verkaufe **Fanatec-Rally-Lenkrad** mit V-Rally für 100 DM. Ego-Shooter + Parasite Eve2 je 50 DM, Metal Slug (jp) gegen Gebot.
Tel. 07351/74874

PS2: Orphen + 3 Demodiscs 60 DM, Eternal Ring 60 DM. PSone: Darkstone 40 DM, Silent Hill 20 DM, Resident Evil White Label 15 DM. Alles wie neu, zzgl. 7 DM Porto/Nachnahme.
Tel. 0340/8825696

Verkaufe für **PS2** Silent Scope, Ridge Racer5, Top Gear Dare Devil, WDL Thunder Tanx, Kessen, je Spiel 70 DM.
Tel. 02543/4503 (ab 19 Uhr)

Verkaufe **Timesplitters** für 65 DM inkl. Porto und Verpackung.
Tel. 02841/508875, 0174/4484502 (Robin)

Zone of the Enders für 80 DM VHB. Tel. 0173/8753597

Verkaufe Ego-Shooter, Eternal Ring (PS2), Dune2000, Tomb Raider4 (PSone). Preiswerte Demo-CDs, Tipps und Tricks Final Fantasy8. Spieletausch auch möglich. Tel. 0175/9725792

Verkaufe **PS2-Spiele** Orphen für 50 DM, Rayman Revolution für 55 DM und Tekken Tag Tournament für 60 DM, P22 Fernbedienung von Saitek im PS2-Look für 30 DM, Versand per Nachnahme + 8 DM Porto, auch Tausch möglich.
Tel. 0172/5967360

Verkaufe für PS2 **Zone of the Enders** für 50 DM + Nachnahmegebühr.
Tel. 0173/1508544 (Stefan)

Verkaufe **japanische PS2** + 1 Controller + 8 MB Memory Card + 4 Spiele, alles in Top-Zustand gegen Gebot.
Tel. 0173/8724295 (ab 17 Uhr)

Für **PS2**: Fifa2001, Dead or Alive2, Shadow of Memories, Knockout Kings2001 je 75 DM (Tausch möglich).
Tel./SMS 0179/2845539,
Mail: glolobolo@aol.com

Lunar2 Eternal Blue (limitierte Box), originalverpackt (neu) für 130 DM.
Rocco Sangenberg, Insbrucker Str. 19, 86163 Augsburg

Verkaufe Oni, Orphen und Kessen für 270 DM. Verkaufe PSone für 140 DM.
Lars Teuchert, Birkhanweg 8, 34123 Kassel

Playstation2 inkl. 2. Dual Shock Controller, Memory Card, Mad Catz Fernbedienung, Tekken Tag Tournament, Dead or Alive2, Kessen, mit Originalverpackung und 6 Monate Garantie für 900 DM. Tel. 0179/4913583

EXOTEN

Metal Slug3, bester Zustand, macht mir ein Angebot, auch Tausch möglich.
Tel. 0174/6663762,
Mail: sockenpapst@de.dreamcast.com

Tausche/kaufe/verkaufe **Neo Geo Module, CDs und MVS**, habe viele neue und ältere Titel (z.B. Metal Slug, King of Fighters, Garou etc.). Suche auch kompl. Sammlungen.
Tel. 0171/6751597 (ab 18 Uhr),
Mail: timo@ny2000.de

Taitos Agentenhatz "Elevator Action" (1983) erfreute sich in den Spielhallen reger Beliebtheit und bekam deshalb 1994 einen spielerisch und optisch kräftig aufpolierten Nachfolger spendiert: "Elevator Action returns" (Bild) präsentierte sich dabei wenig zimperlich bei der Gewaltdarstellung und mit abwechslungsreicheren Levels. Für Heimkonsolen existiert eine Saturn-Umsetzung (1997), die jedoch nur in Japan erschien.

Spiele + Zubehör ab 15 DM für: Nintendo, Sega, Playstation, Atari, Amiga, Panasonic 3DO (viele Raritäten), z.B. Sonic, Shinobi, Phantasy Star, Final Fantasy, Zelda, Mystic Quest, Terranigma, Lufia usw.
Tel. 0231/4080875, 0171/4880281

Verkaufe Spiele & Zubehör für Mega Drive, Mega CD, 32X, Master System, Game Gear, Saturn, Dreamcast, Super Nintendo, NES, Nintendo64, Playstation, 3DO, Jaguar, CD-i, Neo Geo CD, PC, Platinen, Soundtracks, Laser Disc, Bücher, viele us & jp Sachen.
Tel./Fax. 030/6258637

Aero Fighters 300 DM, Dragon Ninja 110 DM, Gal's Panic 120 DM, Actionprügler 180 DM, In the Hunt 800 DM, King of Dragons 600 DM, Street Fighter2 120 DM, Sunset Riders 400 DM, Salamander2 600 DM, Violent Storm 800 DM.
Tel. 05362/61518

Neo Geo Module: Metal Slug2+3+X, King of Fighters 94+95+97, Sonic Wings3, World Heroes2 Jet, 3 Count Bout. Neo Geo CDs: Metal Slug, Pulstar, Street Hoops, Real Bout Fatal Fury1+Special, King of Fighters94, alle CDs US-Versionen!
Tel. 040/7022390, 0174/6007687 (ab 19 Uhr)

Actionspiel, The Punisher usw. Suche: Gals Panic S, Raiden DX, Metamorph Force, Mystic Warriors, **Elevator Action Returns**, Rolling Thunder2, Double Dragon3, Tiger Road, Wonderboy2, Vigilante, Pang3.
Tel. 05362/61518

MAK mit 4 Spielen: Aerofighters, Actionspiel, The Punisher, King of Dragons für 1000 DM. Suche: Violent Storm, Vendetta, Cadillacs & Dinosaurs, Final Fight, Raiden DX, Tekken2+3, Pocket Gal2.
Tel. 05362/61518

Mega Drive: Dragons Fury, Mega Swiv, Truxton, Chaos Engine. Saturn: Necronomicon, Cotton, Darius Gaiden, Darius2, Prikura Daisakusen. PC-Engine: Hellfire, Darius Plus. Super Nintendo: Rum Saber, Sunset Riders, Operation Logic Bomb. Playstation: R-Types, Philosoma.
Tel. 07222/151269

Neo Geo CD Konsole (PAL) zu verkaufen mit Super Sidekicks2 CD, eventuell auch Samurai Shodown2 CD 400 DM. Suche noch Neo Geo CDs, tausche und kaufe.
Tel. 0177/3644443

Verkaufe für Jaguar Cybermorph + Ego-Shooter, **Game.com mit 3 Sp.** VB 190 DM, Mega CD Dungeon Master originalverpackt 90 DM, Wario Land (Virtual Boy) 40 DM.
Tel. 0043/69910/296643

Neo Geo Module: Last Resort 120 DM, Alpha Mission2 150 DM, Samurai Shodown2 (jp) 200 DM, Fatal Fury Special 150 DM, Viewpoint (us) 400 DM, zusammen für nur 800 DM.
Tel. 0173/9289586, 040/6906718 (Stephan, ab 18 Uhr)

Verkaufe Spiele & Zubehör für Mega Drive, Mega CD, 32X, Master System, Game Gear, Saturn, Dreamcast, Super Nintende, NES, Nintendo64, Playstation, 3DO, Jaguar, CD-i, Neo Geo CD, PC, Platinen, Soundtracks, Laser Disc, Bücher, viele us & jp Sachen.
Tel./Fax. 030/6258637

Final Fantasy Legend2+3 (Game Boy) inkl. Packung; Castlevania X (PC-Engine); **Microvision mit 7 Spielen** + Packung (Rarität, 200 DM), Master System1 + 5 Spiele + Packung 75 DM.
Tel. 0172/7623709 (ab 18 Uhr)

SONSTIGES

Verkaufe **Neo Geo MVS 1-Slot** mit 5 Ballerspielen (Metal Slug1+2) auf Wunsch mit Netzteil, nur komplett für 550 DM. Habe auch andere Ballerspielplatinen zu verkaufen.
Tel. 030/6262268

Für Saturn: Radiant Silvergun 400 DM, Metal Black 150 DM, Necronomicon 160 DM. PC-Engine Duo + Joypad + 3 Spiele 600 DM. Mega-CD: CDX-Adapter 80 DM. Saturn: Memory Card Pro 80 DM.
Tel. 06201/187460, 0162/6047366

Verkaufe, tausche Spiele für Mega Drive, Dreamcast, Saturn, PC-Engine, Neo Geo CD, für Mega Drive Aero Blasters, Flying Shark usw., für PC-Engine über 200 Spiele.
Tel. 0160/3774722

Saturn (jp): Thunderforce5, Dracula X, Riglord Saga, Street Fighter Alpha, Dreamcast: King of Fighters Dream Match, Berzerk, Ego-Shooter + Maus + Tastatur, Horrorspiel, Nintendo64: 7 Importspiele für Nintendo64 komplett.
Tel. 040/7022390, 0174/6007687 (ab 19 Uhr)

Tausche, suche, verkaufe: Saga Frontier2, Tokimeki No Houkago, Slayers, Dr. Slump, Chrono Cross usw. (Playstation), Sailor Moon, Dragonball (Super Nintendo, Game Boy, Playstation, Saturn). Habe noch viel mehr. Suche Spiele, besonders Manga/Anime, RPGS.
Tel. 030/8256284

Verkaufe Super Nintendo + 9 Spiele, 4 Game-Boy-Spiele und 3 Playstation-Spiele.
Tel. 0821/713806

Verkaufe Spiele und Zubehör für **Mega Drive** und sonstige Konsolen, PAL/us/jp. Viele Shooter und RPGs. Einfach anrufen!
Tel. 06201/187460, 0162/6047366

Verkaufe, tausche für Mega Drive, Master System, Dreamcast, Neo Geo Pocket, Saturn Spiele, z.B. Wonderswan 120 DM, Neo Geo Pocket + Spiel 200 DM, Hellfire, Ranger X, Wonderboy4+5, Phantasy Star, für PC-Engine Gunhed, PC-Kid1-3, Dracula X usw. Tel. 0160/3774722

Verkaufe **Super Nintendo + 9 Spiele**, 4 Game Boy und 3 Playstation-Spiele.
Tel. 0821/713806



Bitte schreibt an
Cybermedia Verlags GmbH • MAIL!AC
Wallbergstraße 10 • 86415 Mering
oder digital an sf@maniac-online.de

Von wegen Hit

Nachdem "Daytona USA 2001" in den letzten Wochen so gehypt worden ist, muss ich auch mal was dazu sagen. Ich habe mir das Spiel vor einer Woche gekauft und grusel mich jetzt noch. Die Grafik ist wirklich veraltet, die Autos sind grob gezeichnet und die Reifen sehen aus wie Bitmaps (...).
Der Umfang ist extrem gering: Vier Autos, weniger als zehn Strecken und kaum Spielmodi wissen nicht zu begeistern, zumal noch nicht einmal was freigespielt werden kann. Das ist in der Spielhalle zwar in Ordnung, aber auf Konsole doch zu dürftig. Das Gameplay ist erschreckend und so etwas wie Geschwindigkeitsgefühl kommt einfach nicht auf. Außerdem hab ich das Gefühl, als ob in jeder Kurve die Handbremse gezogen würde. Das einzig wirklich Positive an diesem Spiel ist der Sound. Die Motoren hören sich an wie in einem echten Daytona-Rennen. So das war's dann auch schon, mehr gibt es zu dem Sega-"Hit" nicht zu sagen.

Thorsten Vogt, via E-mail

Gut, Geschmäcker sind verschieden und die Optik von "Daytona USA 2001" ist wirklich nicht berauschend für ein 128-Bit-Spiel. Aber: Kein Geschwindigkeitsgefühl, kein 'Gameplay'? In welchem Titel kann man denn sonst so herrlich (mit Blick auf die verbeulte Motorhaube) in einem Affenzahn an bis zu 40 Konkurrenten vorbeirauschen? Und wenn man sich erst an die Steuerung gewöhnt hat (dauert nach unserer Erfahrung fünf Schimpfwort-geladene Minuten), motiviert der Kampf um Ideallinie und hunderstel Sekunden eine geraume Weile. Vielleicht solltest Du's einfach nochmal ausprobieren – dann klappt's auch mit dem Freispielen neuer Autos...

The third place

Gerade blättere ich durch die aktuelle Ausgabe, die auch in Zukunft durchweg die 60 Mehrpfennige wert ist, da stellt sich mir eine Frage. Werdet Ihr die kommenden GBA-Titel, die ja preislich auf TV-Konsolen-Niveau liegen, ebenfalls so ausführlich testen, wie Ihr dies bei den anderen Konsolen auch tut? Kann ich in Zukunft einen XXL-Test eines GBA-Titels erwarten? Es würde mich sehr freuen, interessiere ich mich doch gerade in einem Multi-Format-Magazin für sämtliche Konsolen-Variationen und deren Software. Natürlich ist mir klar, dass durch den anscheinend doch recht starken Ausstoß an GBA-Software verstärkt Arbeit und Platzmangel im Heft auf Euch zukommen werden. Sollte die Seitenzahl und der Preis ein Problem sein, dann sag ich nur: Aufstocken! Ich möchte auch in Zukunft nur EIN Magazin für den Konsolenmarkt kaufen.
Betrachte ich mir den derzeitigen Markt sowie die zurückliegende E3, so betrachte ich (leicht spöttisch) den PS2-Slogan "Playstation 2 – The third place" mit ganz anderen Augen. "The third place" – nomen est omen – hinter Nintendo Gamecube und Xbox? Während viele die Xbox als direkten Konkurrenten zur PS2 betrachten, frage ich mich, ob nicht der Gamecube das Rennen machen wird. Selten hat sich Nintendo mit einem neuen Produkt so zurückgehalten, wie im Fall des Gamecube. Kein Hype, keine großen Worte, nur die (leider) bekannten Terminverschiebungen. Die bisher gezeigte Software sah meines Erachtens hervorragend aus, die Programmierer rühmen die leichte Programmierbarkeit der Hardware und der absolute Kampfpreis von 199 US-Dollar wird wohl sein übriges tun. Und der Gamecube als Kinderkonsole? Mir als Mittzwanziger haben wenige Spiele damals soviel Spaß gemacht wie "Mario 64", "Zelda" und andere 'Kinderspiele' auf dem N64. Vielleicht wird Nintendo uns am Ende ja alle noch überraschen ...

Timo Brumund, via E-Mail

Wie Du an dieser Ausgabe siehst, behandeln wir nun auch die GBA-Titel ausführlich – ob die anderen Leser aber wirklich einen XXL-Test als gerechtfertig ansehen, ist fraglich (vielleicht schreibt Ihr uns ja Eure Meinung). Der Werbespruch Sonys mit dem dritten Platz hat uns auch etwas irritiert – laut Firmenangaben steht hinter dem Slogan ein tieferer Sinn, so richtig verstanden hat die esoterisch angehauchte Erklärung aber keiner von uns. Vielleicht will Sony seine Konkurrenten ja nur in Sicherheit wiegen...

Dick ist doof

Ich will Euch hier mal nicht beweihräuchern und komme somit zur Sache. Ich wollte mich einfach mal über das Design der Next-Generation-Konsolen äußern. Nicht, dass mich das Aussehen eines Gamecube stören würde, denn der Gamecube ist klein – und da liegt der Hund begraben! Wohin geht denn das Design der neuen Konsolen? Sie werden immer größer! Wenn man eine CD als Medium nimmt, könnte man doch einfach die Gehäuse verkleinern. Mein Problem ist, dass ich als Multiformatspieler (NES, SNES, Mega Drive, Master System, Dreamcast, N64, PS2) einfach nicht mehr weiß, wohin ich die Geräte stellen soll. Was nützt mir die Xbox, wenn das Gehäuse so groß ist, dass ich sie irgendwo in die Ecke quetschen muss, weil meine restliche Heimkinoanlage den größten Platz einnimmt? Wo sind die kleinen Konsolen mit großer Leistungskraft? Ich will keinen zweiten DVD-Player in meiner Anlage, sondern nur eine Konsole zum zocken und die sollte so klein wie möglich sein. Wer würde schon einen mikrowellengroßen Toaster kaufen, nur damit dieser zum Design des Backofens passt. Also liebe Hersteller: Lasst Euch mal was anderes einfallen, ich will in drei Jahren nicht eine Konsole zu Hause stehen haben, die größer ist als mein Fernseher!
Außerdem: Einigt Euch mal auf einen einheitlichen Standard der Bildübertragung, das wäre im Sinne des Kunden und würde das lästige Kabelwirrwar verringern – denn wer hat schon einen Fernseher mit neun Scarteingängen! Also ein einheitlicher Videoausgang bitte, damit man nur das Kabel umstecken muss... aber ob das jemals realisiert wird....

Axel Niesen, via E-mail

Größe und schickes Design von PS2 oder Xbox sollen die potenziellen Kunden von der Wertigkeit des Geräts überzeugen. Wenn man schon für eine Konsole so viel hinblättert wie für einen ordentlichen DVD-Player (so zumindest ist wohl der Gedanke der hauseigenen Marketingstrategen und Konsumpsychologen), dann muss die Hardware schon nach was aussehen. Nintendo setzt dagegen ein weiteres Mal auf den Spielzeuglook – und zeichnet den knallbunten Gamecube mit einem entsprechenden Preis aus. Mit Deiner Klage stößt Du sicher auf breite Zustimmung der Multiformat-Zocker – aber zumindest kann man im Gegensatz zu den unförmigen Papp- und Plastikboxen der vergangenen Videospieltage die Next-Generation-Spiele raumsparend und schadlos lagern. Zu Deinem Vorschlag mit einem einheitlichen AV-Kabel: Realistischer wäre es wohl, sich im Fachhandel einfach eine Scart-Leiste zuzulegen...

UPDATES & ERRATA



MEA CULPA: Gleich auf Seite 2 der erste Fehler in MAN!AC 7/2001. "Stunt GP" für Dreamcast wurde nicht gestoppt und ist soeben erschienen – nur der Publisher hat sich geändert: Statt über Interplay kommt das Spiel nun von EON.

MEA CULPA: In den Fazitkasten des "PSO Ver.2"-Artikels (7/2001, S.22) hat sich das falsche Systemlogo eingeschlichen. Das Spiel kommt nur für den Dreamcast.

UPDATE: Welche Titel dagegen momentan endgültig nicht mehr für die Sega-Konsole veröffentlicht werden, sind "Black & White" und "Half-Life: Blue Shift".

MEA CULPA: Agenten-Chaos in der letzten Ausgabe (S.38). Auf der E3 enttäuschte "No one lives forever", "World is not enough" für die PS2 gibt's nicht.

Front-Freuden

Nicht zu glauben, da habe ich es in 15 Jahren Videospielkonsum nicht einmal geschafft, an irgendeine Zeitschrift einen Leserbrief zu schreiben, und jetzt mache ich das ausgerechnet wegen anderen Leserbriefen. Das Formatgezanke ist

einfach grandios! Seit den altehrwürdigen 'ST vs. Amiga'-Leserbriefen in der ASM habe ich mich nicht mehr so über einen Formatkrieg amüsiert. Den jüngeren Lesern (keine Beleidigung) sei vielleicht gesagt, dass es da mal eine Zeitschrift gab, die hatte den merkwürdigen Titel "Aktueller Software Markt". Da gings hauptsächlich um Amiga, C64, Spectrum, Schneider, Atari ST und so weiter. Zu jener geschichtsträchtigen Zeit waren das so was ähnliches wie Konsolen mit Eingabebefehl, auch 'Homecomputer' genannt.
In Ermangelung des Internets wurde der Krieg zwischen den 'Amigos' und den 'STlern' praktisch ausschließlich auf etwa zwölf Leserbriefseiten dieses allseits beliebten Magazins ausgefochten. Mit welcher Hartnäckigkeit und Verbissenheit da aufeinander eingeschlagen wurde, dass kann man sich im Nachhinein eigentlich gar nicht vorstellen: Da ging's um schlechteren Sound bei "Defender of the Crown" auf dem ST, angeblich langsamere Mausabfrage beim Amiga und natürlich die entsetzlichen Gemeinheiten der schreibenden Zunft, die es eigentlich noch nie jemand Recht machen konnte.
An dieser Stelle möchte ich den Nachfolgern dieser Zunft der 'Ewigbenachteiligten' danken: Es macht einen wahnsinnigen Spaß, diese Kriege von außen zu betrachten. Genau wie früher kommt es einem so vor, als hätte die Hälfte der Zocker ein gewaltiges Aktienpaket bei der Konsolenfirma ihrer Wahl... viel spannender als bei der PC-Zunft, zu der ich mit einem weinenden Auge vor Kurzem gewechselt bin. Wo man sich PC-intern vielleicht gerade mal über einen Prozessorhersteller ärgert, aber sonst eigentlich alles ganz friedlich ist, freut sich meinereins diebisch über das Formatgekeife bei den Konsolen – genau wie früher eben. Da es jetzt eigentlich noch gar keinen echten Grund zum Streiten gibt, freue ich mich erst recht auf PS2 vs. X-Box vs. Gamecube! Das wird ein echtes Schlachtfest, da ist "Resident Evil" dann sicher ein Kindergeburtstag dagegen, juhu! Zum Schluss noch ein Dank an die MAN!AC, die mich Monat für Monat mit den neuesten Meldungen von der Front versorgt.
PS: Amiga vs. ST ging unentschieden aus. Unbegreiflich für mich – Amiga war ganz klar besser ;-)

Christian Salzmann, via E-mail

Vermiest

Da ich nach vielen Jahren intensiven Zocker-Daseins die Lust am Videospielen etwas verloren habe, bin ich vom MAN!AC-Stammkäufer zum MAN!AC-Leser degeneriert. Für die in meinen Augen weitgehend unattraktive Spielepalette ist Ihre Zeitschrift nicht verantwortlich, darum beschränke ich mich auf zwei Punkte, die mir die MAN!AC verleidet haben.
1. Seichte Interviews: Wo waren zu den Zeiten, als es in der Branche bezüglich des Importstopps hoch herging, die kritischen Interviews mit den maßgeblichen Industrievertretern? Fehlanzeige. So beschränkten sich Gespräche auf (für mich) wenig interessantes Entwickler-Blabla zu Themen wie z.B. Speicherplatzproblemen. Stellte sich dann mal ein Industrie-'Schwergewicht' wie Frau Sakowsky für ein Interview zur Verfügung, dann gab es statt der erhofften kritischen Auseinandersetzung idiotisches, inhaltsloses Promotion-Gesabber. Besonders hervorzuheben ist Frau Sakowskys Stellungnahme zum Sega-Abgang. Das hat mich sehr geärgert.
2. Halbwahrheiten: Die völlig unzureichende Berichterstattung zu "Phantasy Star Online". Warum gibt die MAN!AC keine Informationen zu folgenden Punkten: Server-Problemen, Speicher-Problemen, Cheater-Problemen. Als potenzieller Käufer des Titels hätte mich interessiert, wie stabil das Spiel auf PAL-Dreamcasts läuft, welche Kosten auf mich zukommen, wie der künftige Support durch Sega gedacht ist usw. Ich gehöre nicht zu den Hardcore-Freaks, die Modem und Browser ausgetauscht haben und per Flatrate halbwegs gesichert zocken. Bin ich als 08/15-Viag/33 K-Modem/Dreamarena-Nutzer überhaupt "PSO"-tauglich? Warum wurde in den vergangenen Ausgaben nicht auf diese Themen eingegangen? Von den gebührenpflichtigen Hersteller-Hotlines erwarte ich keinen hilfreichen Support, das habe ich mir von Ihrer Zeitschrift erhofft.

Markus Kamptmann, via E-Mail

Es tut uns leid, wenn wir manchen Lesern die MAN!AC aus eigener Unzulänglichkeit (vor der wir natürlich nicht gefeit sind) vergällen. Allerdings kann man uns nicht zum Sündenbock für die oben genannten Defizite machen: Wir tun unser Bestes, einem Interviewpartner interessante und ehrliche Infos aus der Nase zu ziehen – wir tragen keine Verantwortung für dessen Antwort. Und wenn Sie auf einer viertel Seite nur (Ihres Erachtens) heiße Luft eines Industrievertreters lesen, dann hat dieses Interview sehr wohl eine Aussagekraft...
Der Vorwurf, dass wir bei "PSO" Halbwahrheiten verbreiten würden, ist ebenfalls unbegründet. Richtig ist, dass wir in einer Ausgabe etwas Falsches über die Speicherung des Spielstands berichtet haben – allerdings wurde das bereits berichtigt. Und die Cheater- und Server-Problematik sind kurzfristig auftretende Phänomene, für die wir keine Verantwortung tragen, und für die wir auch nicht jeden Monat Platz in der MAN!AC verwenden wollen. Nicht umsonst wurde auf MAN!AC-Online ein eigener "PSO"-Bereich eingerichtet, in dem Sie schnell an die gewünschten Infos kommen.

MAN!AC-Sponsor?

Beim allmonatlichen MAN!AC-Einkauf im örtlichen Bahnhofskiosk ist es mir schon mehrmals aufgefallen: der Text der mir von der freundlichen Verkäuferin überreichten Quittung. Steht dort doch tatsächlich nicht "Maniac", sondern "Maniac Mansion"! Hey, ich wusste gar nicht, dass Ihr auf diese Art Schleichwerbung für Lucas Arts' alte, gleichnamige Spielereihe macht (...)

(mit herzlichem Dank an) Daniel Oppitz, Leipzig

LUDWIG. Presse & Buch
Hauptbahnhof Leipzig
BUCHHANDLUNG
Filiale 163740 Kasse 01

06.06.01

Quittung

Play Zone DVD	9,99 DM
PC Games DVD	9,99 DM
Maniac Mansion	6,50 DM
Game On	5,00 DM
Gesamtsumme :	31,48 DM
INCL. 7% MWST AUS 31,48 = 2,06	DM

** GESAMTBETRAG IN EURO = 16,10 **

Besuchen Sie unser Modernes
Antiquariat in der Westhalle

#000248 KASSE 01 C 001 10:30

IMPRESSUM

Chefredakteur: Stephan Freundorfer (sf), viSdP
Redaktion: Oliver Schultes (os), Colin Gäbel (cg), Simon Biedermann (sb), David Mohr (dm), *Freie Mitarbeiter:* Ulrich Steppberger (us), Max Wildgruber (mw), Agentur Redplan (rp)
Redaktionsdirektor: Martin Gaksch (mg)

Redaktion: 08233/74010, Telefax 08233/740117
www.maniac-online.de
Tipps & Tricks: 0190/88241228 (3,63 DM/Min)
Abo-Service (keine Nachbestellungen) Telefon (089) 85709145
e-Mail: maniac@pan-adress.de

Layout: Andrea Danzer, WMGraphix
Titelmotiv: "Rune" © Take 2
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung & -disposition: Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky,
Telefon (0 40) 52 37 196
Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, ist das anzugeben. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MAN!AC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.
Erscheinungsweise: monatlich

Nachbestell-Service
Cybermedia GmbH, MAN!AC-Nachbestellung,
Wallbergstraße 10, 86415 Mering
Nachbestellungen nur gegen Vorkasse (5,50 Mark pro Heft), nicht telefonisch! Bitte beachten Sie den Coupon im Heft!

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG,
Telefon 089/319061-0, Fax -113
Druck: Oberndorfer Druckerei, A - 5110 Oberndorf bei Salzburg

Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V.

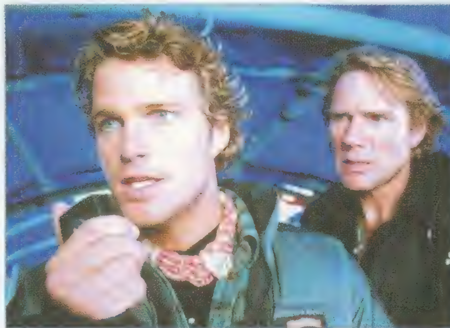


INSERENTEN

Film ab auf Playstation 2!

Die DVD-Video-Fähigkeit der PS2 stellt Filmfans vor etliche Fragen: Ist die Konsole so komfortabel wie ein eigenständiger Player? Welche Kabel soll ich benutzen? Wie steht's mit Silberlingen aus den USA? MAN!AC verrät die DVD-Geheimnisse der PS2.

Optimal verkabelt: Die Wahl der TV- und Stereo-Kabel entscheidet über die Bild- und Tonqualität. Euer RGB-Kabel könnt Ihr zum Video-Gucken vergessen, denn damit erscheint der Film nur in Grün. Ein S-Video-Kabel für 30 Mark ist die einzig ernsthafte Alternative. Falls Euch die Kabelwechselei zwischen Film und Spiel nervt, lasst Ihr Euch bei einem Technikspezialisten für 50 Mark eine Brücke auf die Platine löten – anschließend habt Ihr zwar keine Garantie mehr auf die Konsole, könnt DVD-Filme aber auch via RGB genießen.



Kabelvergleich: Via AV- und separat erhältlichem S-Video-Kabel bekommt Ihr korrekte Farben, dagegen liefert das RGB-Kabel nur ein grünes Bild (rechts).



Filme auf der PS2: Mit dem RGB-Umbau für 50 Mark seht Ihr Eure DVDs in kräftigen Farben und mit scharfen Konturen.

Mit dem optischen Ausgang bietet die PS2 eine erstklassige Anbindung für Surround-Anlagen, das passende Kabel kostet 40 Mark. In die Stereo-Anlage stöpselt Ihr die PS2 mit einem Cinch-Kabel (10 Mark), das Ihr an die Audio-Kabel von S-Video und AV stöpselt. Habt Ihr die Konsole umbauen lassen, besorgt Ihr Euch ein RGB-Kabel mit eingebautem Audio-Ausgang für 40 Mark.

Regionalcode: Auf der deutschen PS2 laufen nur PAL-Filme mit dem Regionalcode 2, also weder amerikanische (Code 1) noch japanische DVDs (Code 2, aber NTSC). Ihr könnt die PS2 für etwa 200 Mark zu einem 'Codefree'-Gerät umbauen lassen, verliert dabei aber ebenfalls die Sony-Garantie (ein Jahr kostenlose Reparatur bzw. Ersatzlieferung). Fragt beim Umbauexperten nach, ob er einen kostenlosen Ersatz-Service bietet.

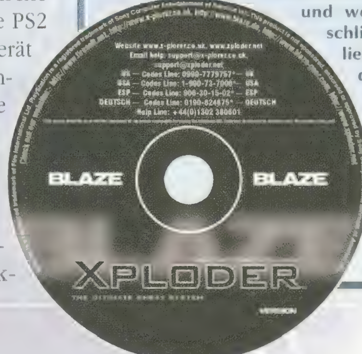
Komfort: Die wichtigsten Funktionen eines DVD-Players – Sprach- und Untertitelwahl, Kindersicherung sowie Perspektivenwechsel – bedienen PS2-Seher über ein einblendbares Icon-Menü. Die Tasten des Pads sind wiederum mit Suchlauf, Kapitelsprung und Pause belegt: Für optimalen Komfort besorgt Ihr Euch deshalb eine...

Fernbedienung: Sony veröffentlicht in diesen Tagen die praktische "DVD Remote Control" für 50 Mark, die für sämtliche Funktionen eigene Tasten reserviert und die PS2 mit neuen Features ergänzt: Kapitelwiederholung, verbesserter Suchlauf und Zeitlupe machen die Konsole zum vollwertigen DVD-Player. Toll für Musik-Fans: Per Tastendruck schaltet Ihr in den CD-Modus, in dem Ihr Playlists erstellt und mit 'Shuffle' nach Liedern sucht. Daneben gibt's Infrarot-Controller für DVD von MadCatz, Interact und anderen Zubehörherstellern für 30 bis 50 Mark, die je nach Modell auch als Univeralfernbedienung für das TV-Gerät dienen. Im Lieferumfang befindet sich ein Empfänger für die Pad-Buchse. Diese Geräte emulieren den Controller, bieten also nur Tasten für Abspielen, Kapitelsprung und Suchlauf. Mit dem Steuerkreuz und den Feuerknöpfen bedient Ihr das DVD-Menü. *rp*

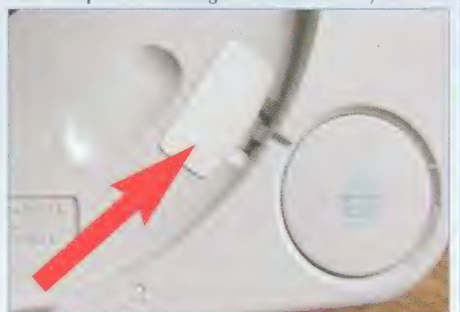
DVD-Fernbedienungen wie die von Interact (links, 40 Mark) bieten nur wenige Funktionstasten, mit dem Sony-Accessoire (rechts) lassen sich dagegen alle Features ohne Menü steuern.

Xploder-Wechseltricks

IMPORT-TIPP: Der neue "Xploder CD9000" von Blaze (45 Mark) macht nicht nur alle Playstation-Versionen mit Mogelcodes kompatibel, sondern auch mit Importtiteln. Legt im Wechselbildschirm ein PAL-Spiel ein, klemmt den Deckelschalter fest und wechselt die CD anschließend gegen ein beliebiges Importspiel. Für die PSone nehmt Ihr statt der bewährten Klemmfeder ein Streichholz. Manche Händler legen dem Xploder auch eine Platte bei, die Ihr auf den Deckelschalter klebt (siehe Bild rechts).



VERSIONSTAUSCH: Der neue Xploder lässt sich im Gegensatz zum Vorgänger updaten – Ihr spielt die neue Software per "MPXChanger" auf die Memory Card.



LAST RESORT



Ha! Noch macht das Sommerloch noch keine Witzfigur aus mir! Noch muss ich nicht auf krude Cheats für seltene Import-Spiele zurückgreifen. Ein paar Sport- und Actiontricks gibt's ja auch noch. Die Cheats, die bei mir eintrudeln, werden allerdings schon merklich spärlicher. Leute, helft mir und schickt die Früchte Eurer Bildschirmarbeit! Mein Dank ist Euch gewiss! **Euer Max**

MAT HOFFMAN'S PRO BMX



Geheime Welten: Ein lustiges Bonuslevel gibt es in der 'Warehouse-Area' des Zweiradspektakels zu entdecken. In der Mitte des Szenarios in der Nähe der Überdachung befinden sich eine Sprungschanze und ein Rohr. Wenn Ihr mit großer Geschwindigkeit über die Schanze fahrt und gleich im Anschluss über das Rohr slidet, öffnet sich auf der anderen Seite des Parks eine Schiebetür. Fahrt durch und schon seid Ihr im Bonuslevel.

Body Varial: Ein punkteträchtiges Spezialmanöver löst Ihr aus, wenn Ihr während des normalen Spielgeschehens die folgenden Tasten drückt:

← → ●

Decade Air: Einen weiteren geheimen Move aus der Abteilung Luftakrobatik könnt Ihr hiermit ausführen:

→ → ●

Der Exorzist-Modus: Hoppla, jetzt wird's gruselig. Wenn Ihr im Pause-Modus die L1-Taste gedrückt haltet und die untenstehende Kombination eingebt, bekommt Euer Drahtesel erstmal große Reifen verpasst. Schafft Ihr es, jetzt noch 10.000 Punkte zu erzielen, verdrehen sich die Köpfe aller Biker um 360 Grad.

↓ ● ● ↓

Balance: Um immer perfekt ausbalanciert zu sein, müsst Ihr das Spiel pausieren. Nun haltet Ihr die L1-Taste gedrückt und gebt diesen Cheat ein.

■ ↑ ● ✖

UNREAL TOURNAMENT



Fraggen leichtgemacht: Mit diesen Cheats seid Ihr der König aller Deathmatches. Ob die unfairen Tricks sehr zu Eurer Beliebtheit bei menschlichen Gegenspielern beitragen, ist allerdings fraglich. Gegen den Computer ist ein wenig Schummeln aber alle mal erlaubt, so habt Ihr die Möglichkeit alle Level stressfrei auszutesten. Sämtliche Kombinationen müsst Ihr im Pause-Modus des Spiels eingeben:

Volle Energie
↓ ↓ ↓ ← ↑ →
Volle Munition
← → ← → → ←
Unsichtbar
← ← → → ↓ ↑
Level-Skip
↑ ↓ ← → → ←
Alle Spieler
← ← B B → ← B
Alle Waffen
← B → X → ←

Mitmachen & Gewinnen



HABT IHR CHEATS ODER VERSTECKTE ABKÜRZUNGEN ENTDECKT?
Kennt Ihr geheime Prügel-Charaktere oder schwer zugängliche Warp-Zonen? Wenn ja, könnt Ihr bei uns kostenlose Spiele für Eure Lieblingskonsole abstauben! In dieser Ausgabe bringen wir für die besten Tipps je drei Spiele für Dreamcast und Playstation unter die Leute. Heute lockt der Taktikshooter "Rouge Spear" und das Rennspiel "Stunt GP"!
Der Rechtsweg ist natürlich ausgeschlossen.

CYBERMEDIA VERLAGS GMBH
KENNWORT: TIPPSTEUFEL
WALLBERGSTR.10 - 86415 MERING

SKY SURFER



Alle Moves: Ein Glückstag für alle PS2-Freiflug-Fanatiker – sämtliche dreizehn Tastenkombinationen für die coolen Luftkunststückchen in "Sky Surfer" findet Ihr in dieser Liste. Jetzt müsst Ihr nur noch ein bisschen Gedächtnistraining betreiben und Euch aus dem Flugzeug stürzen.

Avalanche
▲ ● ● ■
Bending Reed
▲ ■ ✖ ●
Burner Speed
● ● ● ■
Free Fall
▲ ✖ ✖ ▲
Menhouse Surprise
■ ▲ ✖
Opening Touring Car
■ ■ ■ ●
Propeller
■ ▲ ✖ ●
Rolling Barrel Right
✖ ▲ ▲ ✖
Rolling Barrel Left
✖ ● ● ✖
Scorpion
● ▲ ✖
Snowball
▲ ■ ■ ●
The Plate
▲ ✖ ▲ ✖
Tidy Bowel In The Hole
■ ✖ ● ✖

Zone of the Enders



VOLLE ENERGIE und Munition könnt Ihr Euch jederzeit während des Spielverlaufs abgreifen, wenn Ihr in der Spielpause diese ellenlange Kombination drückt. Aber Vorsicht: Jedesmal, wenn Ihr den Cheat benutzt, sinkt Euer Level um eine Stufe!

L1 L1 R2 R2 L1 R1 L1 R1 R2 R1

DISCO FIEBER: Der geheime Disco-Modus ist genau das Richtige für Euch, wenn Ihr statt gegen düstere Mechs lieber gegen quietschbunte Discokugeln kämpft. Wenn Ihr die Kombination im Hauptbildschirm richtig eingegeben habt, ertönt ein Explosionsgeräusch. Neben den besagten Discokugeln erwarten Euch psychedelische Farben und eine Überraschung am Ende des Spiels.

↑ ↓ ↓ ✖ ▲ ← → ■

DAS DICKE ENDE kommt bekanntlich zum Schluss. Um das schlechte Ende von "Zone of the Enders" zu Gesicht zu bekommen, müsst Ihr schon so richtig mies drauf sein: Zerstört ausnahmslos sämtliche Überlebenden und Gebäude in allen normalen- und SOS - Missionen. Während der fünften und letzten SOS - Mission müsst Ihr außerdem noch den sogenannten 'Colony Shaft'-Komplex komplett zerlasern. Jetzt besiegt Ihr noch Tyrant und trollt Euch zur 'Mountain 1'-Stufe. Viel Spaß mit dem schlechten Ende!

VERSUS-MODUS: Um diese Variante auszuprobieren zu können, müsst Ihr nicht unbedingt das ganze Spiel durchzocken. Um sofort in den Genuss eines zünftigen Robo-Duells zu kommen, wartet Ihr im Titelbildschirm ab, bis die Schrift ' Push Start Button' erscheint und drückt:

● ✖ → ← → ← ↓ ↓ ↑ ↑

THE BOUNCER



Alternative Outfits: Jede Spielfigur des storylastigen Schlagabtausches hat insgesamt vier verschiedene Outfits. Um diese auszuwählen, haltet Ihr während der Charakterwahl einfach die Tasten **L1** , **L2** oder **R2** gedrückt.

Sion im Schwarzen Umhang: Den schwarz verhüllten Sion könnt Ihr im Versus- oder Survivalmodus spielen, wenn Ihr den Survival-Modus einmal überstanden habt. Haltet in der Charakterauswahl einfach die folgenden Tasten gedrückt:

L1+L2+R1+R2

RAINBOW SIX-ROGUE SPEAR



Alle Level: Für den Nachfolger von "Rainbow Six" gibt es diesen praktischen 'All in One'-Cheat, der Euch sämtliche Level frei anwählen lässt. Damit der Cheat funktioniert, darf sich allerdings keine Memory-Card im Slot Eurer Playstation befinden. Habt Ihr das Spiel ohne die Speicherkarte gestartet, benutzt Ihr das Passwort im 'Laden'-Menü. Überlegt Euch aber gut, ob Ihr auf einen Schlag alle Level freischalten wollt: Damit geht nämlich der größte Motivations-Faktor des Programms flöten.

P8H!H!P8P?H!?

CRAZY TAXI



Eine andere Sicht der Dinge bekommt Ihr in der PS2-Umsetzung des kultigen Dreamcast-Hits, wenn Ihr während der Fahrt die **L1**- und **R1**-Tasten gedrückt haltet. Ein weiterer Druck auf die ●-Taste lässt Euch die Welt aus den Augen des Taxifahrers betrachten. Betätigt Ihr stattdessen die ▲-Taste, erhaltet Ihr eine weite Fischaugen-Optik. Die ■-Taste zeigt Euch dagegen Euer Tachometer mit der momentanen Geschwindigkeit.

Das Fahrrad: Genießer fahren Zweirad und sind immer schneller da. Probiert es selbst und löst alle 'Crazy Box'-Aufträge. Wenn Ihr jetzt in der Fahrzeug-Auswahl den Digi-Stick nach oben drückt, habt Ihr den überraschend flinken Drahtesel. Wenn Euch das Freischalten zu langwierig ist, könnt Ihr auch einfach ganz schnell gleichzeitig die Tasten **L1** und **R1** dreimal hintereinander drücken, wenn Ihr Euch in der Fahrzeug-Auswahl befindet.

Weg mit dem Pfeil: Wenig sinnvoll ist dieser Cheat, aber sei's drum: Haltet zu Beginn des Spiels die **R1**- Taste und drückt noch bevor die Charakter-Auswahl erscheint den **Start**-Knopf. Habt Ihr richtig getimt, so zeigt Euch der Schriftzug ' No Arrows' Euren Erfolg an.

Ein anderer Tag: Etwas Abwechslung kommt in den Taxifahrer-Alltag, wenn Ihr wie oben am Anfang des Spiels gleich die **R1** -Taste gedrückt haltet bis Ihr Euch Euren Fahrer ausgesucht habt. Hat alles geklappt, erscheint der Text 'Another Day', der Euch signalisiert, dass alle Ereignisse und Bewohner der Stadt etwas anders als üblich auftreten werden.

Dave Mirra BMX: Maximum Remix



SIGNATURE-MOVES: Für den etwas angegrauten BMX-Knaller gab's in MAN!AC 12/2000 schon einmal einen Haufen Tricks. Was wir damals nicht abdrucken konnten, wird hier zur Neuauflage nachgeliefert. Jeder Fahrer hat neben den allgemeinen Tricks noch zwei ganz persönliche Signature-Moves, mit denen Ihr Eure akrobatischen Einlagen besonders individuell abschließen könnt. Hier die beiden Combos von Altmeister Mirra persönlich:

↗ → → ■,
↓ ↓ ↓ ■



Von so weit oben sollte auch ein dreifacher Backflip kein Problem für Euch darstellen

MEHR SIGNATURE-MOVES : In dieser Spalte findet Ihr die persönlichen Signature-Moves der nächsten acht Fahrer.

Troy McMurray
→ → ↓ ■
↓ ↙ ← ■

Leigh Ramsdell
↑ ↑ ↑ ■
→ ← → ■

Ryan Nyquist
→ ↗ → ■
↓ ↓ ↘ ■

Chad Kagy
↗ → → ■
↗ ↓ ↓ ■

Mike Laird
↘ ↘ ↘ ■
↓ ↘ ↘ ■

Shaun Butler
↓ ↗ ↗ ■
↑ → → ■

Joey Garcia
← ↓ → ■
↘ ↘ → ■

Kenen Harkin
→ ← ↓ ■
→ ← ↗ ■

NOCH MEHR SIGNATURE MOVES : Jetzt ist es aber gut! Noch drei Fahrer und Ihr kennt alle Signature-Moves! Wie Ihr Slim Jim und den Amish Boy bekommt, steht in Ausgabe 12/2000.

Tim Mirra
↓ ↑ ↓ ■
↑ ↓ ↑ ■

Slim Jim Guy
← ↓ → ■
→ ↑ ← ■

Amish Boy
← ↓ → ■
→ ↑ ← ■

PERSÖNLICHE SPECIAL-MOVES : Wenn Ihr die ersten drei 'Hardcore'-Kurse geschafft habt, wird ein exklusiver Move für Euren Fahrer angezeigt. Bei uns gibt's einige auch ohne Mühe:

Ryan Nyquist
→ → ↑ → ↓ ↓ ↓

Dave Mirra
→ ← → → ↓ ↓ ↓

Troy McMurray
↓ ↓ ← ← → ↓ ↓

Joey Garcia
← ↓ →

Tim Mirra
↓ ↑ ↓ ↑ ↓ ↑

Harvest Moon 64



MILCH-UPGRADE: Die N64-Variante von "Harvest Moon" kann man hierzulande nur als importierte NTSC-Version spielen. Für uns aber kein Grund, dem komplexen und idyllischen Landwirtschafts-Simulator keinen Tipps-Kasten zu widmen. Wenn Ihr der Meinung seid, Eure Kuh gibt zu wenig Milch (100G), dann gebt dem gefleckten Vierbeiner doch einfach mal einen Tag lang nichts zu fressen. Am nächsten Tag ist Eure Kuh krank. Kauft eine Medizin vom Rancher oder dem 'Potion-Man' und verabreicht sie dem Tier. Jetzt könnt Ihr schon Milch in mittlerer Menge (150G) abzapfen; wenn Ihr den Vorgang wiederholt steigt Ihr sogar zur 'Large'-Milchklasse von 300G auf. Für die 'Gold'-Klasse (500G) müsst Ihr allerdings das Cow-Festival gewinnen – da hilft kein Trick.

TEICH-TRICKS: Werft einen kleinen Fisch in den Teich, an dem Ihr zum ersten Mal den Fischer getroffen habt. Ein blauer Affe erscheint und übergibt Euch eine 'Anti-Rain Power Berry' die es Euch erlaubt, an regnerischen Tagen nicht müde zu werden. Wenn Ihr ein Gemüse in den Teich beim 'Carpenter'-Haus werft, dürft Ihr Euch von einem Geist ein Wetter-, Stärke- oder Liebesupgrade wünschen.

SCHATZKARTE: Wenn Ihr den Baum in der Nähe Eurer Farm untersucht, indem Ihr den A-Knopf drückt, fördert Ihr eine Karte zutage, auf der einer oder mehrere Schätze verzeichnet sind. Mit Eurer Bergmann-Ausrüstung könnt Ihr den Schatz heben.

HUNDETRAINING: Eine gute Einnahmequelle sind die Hunderennen in "Harvest Moon". Wenn Ihr keine Lust habt, viel Zeit für das Training Eures Hundes aufzuwenden, so baut Ihr an Eurem aktuellen Arbeitsort einen Zaun. Jetzt ruft Euren vierbeinigen Freund. Er wird versuchen, zu Euch zu kommen und stundenlang gegen den Zaun anrennen, ohne sich aus dem Staub zu machen. Ihr müsst ihn nicht beaufsichtigen – sein Renn-Level wird dennoch steigen als ob Ihr ihn trainiert hättet. Dieser Trick funktioniert auch mit allen anderen Tieren, die Ihr zu Rennen schicken könnt.

WUNDERSAME HÜHNERSPEISUNG: Wenn Ihr Euer gackerndes Federvieh per Leiter auf das Dach Eures Anwesens scheucht, fangen diese an, dort herumzupicken. Ihr müsst also nicht mehr täglich zum Füttern marschieren, sondern könnt Eurem Tagewerk nachgehen, ohne Euch um deren Versorgung zu kümmern. Am Ende des Tages sind die Hennen trotzdem satt und legen Euch leckere Eier.

ARMY MEN: SARGE'S HEROES 2

Eine Frage der Ehre: Letzte Ausgabe musstet Ihr Euch entscheiden: Durchspielen oder Passwörter benutzen. Diesmal lautet die Frage, ob Ihr fair spielen oder zu einem der neuen Cheats greifen wollt. Habt Ihr Euch für letzteres entschieden, dann benutzt die folgenden Codes in der Pause-Funktion. Vorsicht: Die Kombos müssen recht fix eingegeben werden.

God Mode
■ ● R1 L1
Alle Waffen und volle Munition
■ ● L1 R1
Volle Energie
■ + L1 + R1 halten ↑ ↓ ↑ ↓ ↑ ↓
Volle Rüstung
■ + L1 + R1 halten ← → ← → ← →
Mission gewinnen
↑ ↓ ↑ ■ ● ■
Mission verlieren
↓ ↑ ↓ ■ ● ■
Nebel aus
↑ → ● ■ ● ■
Gegner auf einen Schlag tot
← ← → → ● ■
Große Figuren
Select ↑ + halten ● ▲ ■ R2 R1 ■ ▲
Blut-Modus
■ + L1 + R1 halten ↑ ↓ ← →
Schneller laufen
■ + L1 + R1 halten ↑ ↑ ↑ ↑
Langsamer laufen
■ + L1 + R1 halten ↓ ↓ ↓ ↓
Drogen-Optik
← → ← → ← → ← →

STAR WARS SUPER BOMBAD RACING

Boba Fett: Neben dem alten Lord Vader ist Boba Fett der einzige Star-Wars-Charakter, der mit seinem Helm wenigstens passend für ein Autorennen gekleidet ist. Ins Fahrerlager bugsiert Ihr den sympathischen Kopfgeldjäger mit dieser Kombination, die Ihr im Hauptmenü drücken müsst:

■ ● ▲ ● ■

Dicker Brummer: Der Handelsföderation haben die hässlichen 'AAT-Battletanks' ja kein Glück gebracht, aber wenn Ihr meint, besser mit den Dingern umgehen zu können, dürft Ihr Euch gerne hinter den Steuerknüppel eines solchen Kolosses klemmen. Nutzt im Hauptmenü die Macht mit folgendem Cheat:

●▲■●▲■

Alle Spieler sind Kaadu, wenn Ihr den untenstehenden Code im Hauptmenü benutzt.

L1 R1 L2 R2



Mächtig aber auch gemächlich kommt der gewaltige Battletank daher. Habt Ihr Euch an seinen Fahrstil gewöhnt, ist er eine willkommene Abwechslung!

RED FACTION



El Dorado für Camper: Camper sind in der Gemeinde der First-Person-Shooter-Fans ganz und gar nicht gern gesehen: Ein Camper versteckt sich an taktisch günstig gelegenen Orten und betätigt sich von dort als feiger Heckenschütze. Auf der 'Lobby'-Multiplayer-Karte von "Red Faction" könnt Ihr genau diese Taktik exzessiv anwenden. Begebt Euch in den Raum mit dem riesigen Oberlicht. Steigt in den zweiten Stock des Raumes und holt Euch den dort deponierten Raketenwerfer. Schultert das Teil und zielt auf die Ecke der Wand, wo das Oberlicht seinen Anfang hat. Ballert jetzt einige Raketen in diese Richtung, um Löcher in Wand und Decke zu fabrizieren. Nach einiger Zeit des Dauerfeuerns habt Ihr einen kleinen 'Balkon' gemeißelt. Springt hinein und anschließend aufs Dach. Von dort oben könnt Ihr jetzt in aller Ruhe Gegner ausknipsen und seid selbst unerreichbar. Noch besser: Auf dem Dach findet Ihr noch zwei weitere durchschlagskräftige Waffen. Weidmanns Heil!

Alle Waffen: Ein echter Klassiker unter den Ballerspiel-Cheats. Gebt Ihr die folgende Kombination während des Spiels ein, stehen Euch auf einen Schlag sämtliche Schießprügel von "Red Faction" zur Verfügung.

Select ↓ ↓ ← → ← → ↑ ↑ ● ●

ARMY MEN: AIR ATTACK 2



Sämtliche Level-Codes: Wenn Ihr Euch nach dem Leinwand-Desaster "Pearl Harbor" nicht auch noch mit jedem Level der Plastik-Luftschlacht herumschlagen wollt, dürft Ihr mit diesen Passwörtern Euren ganz persönlichen Tag der Schande erleben.

1.: ✖ ▲ ■ ● ↓ ← ↑ →
2.: ↑ ✖ ▲ → ■ ● ✖
3.: ▲ ● ↓ → ■ ■ ↑ ↑
4.: ✖ → ← ✖ ● ■ ■ ▲
5.: ↓ ↓ ● ■ ● ■ → ✖
6.: ▲ ✖ ↑ ← → ← ● ▲
7.: → ■ → ↓ ● ✖ ✖ →
8.: ▲ → ■ ■ ● ↓ ↓ ✖
9.: ↑ ✖ ■ ← → ● ← ←
10.: ▲ ↑ ● ✖ ■ ↓ ↓ ↓
11.: ● ● ↑ ← → ✖ ▲ ■
12.: → ↑ ✖ → ● ■ ▲ ●
13.: ← ← ▲ ● ✖ ✖ ↓ →
14.: ■ → ● ↑ ↓ ■ ↓ ↑
15.: ← → ● ✖ ■ ↓ ↓ ●
16.: ▲ ● ✖ → → ● ■ ↓
17.: ■ ↑ ↑ → ← ■ ↓ ✖
18.: ● ✖ → ■ ↑ ✖ ✖
19.: ↓ → ✖ ■ → ↑ ● ●
20.: ↑ ✖ ● ↑ ← ■ ● ✖

GAUNTLET: DARK LEGACY



Alle Zwischensequzenzen der Arcade-Umsetzung dürft Ihr betrachten, wenn Ihr während dem 'Copyright'-Bildschirm am Anfang die ✖-Taste gedrückt haltet. Zurück gehts mit **Start**.



SKIES OF ARCADIA

PLAYER´S GUIDE, TEIL 1



Segas Luftpiratenabenteuer hat es in sich: Verzwickte Dungeons, dicke Bosse und strategische Luftkämpfe fordern auch Rollenspiel-Profis. Mit unserer Lösung werdet Ihr ohne Probleme zur Piratenlegende. Setzt die Segel und auf ins Abenteuer!

Dramatische Rettung

Geich zu Beginn geht's hoch her: Beim Entern eines Valuanischen Kriegsschiffes werden Held Vyse und seine Kumpanin Aika von Soldaten angegriffen. Kein Problem – jeder der Gegner verträgt zwei Treffer, dann ist der Kampf gelaufen. Im Inneren des Schiffes öffnet Ihr zunächst die Truhe, in der sich zwei **Sacri Kristalle** befinden. Durchquert die Tür, geht den Gang entlang und schließt hinter der nächsten Tür Bekanntschaft mit dem üblen Alfonso, der seine Wachen auf Euch hetzt. Zum Glück sind die Burschen noch einfacher zu besiegen als die ersten Gegner.

Links findet Ihr zwei weitere **Sacri Kristalle**. Geht nun dorthin, wo vorher Alfonso stand und durchquert die Türe. Im nächsten Raum findet Ihr zwei **Magic Droplets** und einen Speicherpunkt, den Ihr auch gleich benutzt. Nun durch die Türe in der Nähe des Speicherpunktes und die Leiter hinunter. Nach einem kurzen Austausch von Höflichkeiten mit Alfonso hetzt dieser den ersten Boss auf Euch.

Der wilde Kampfstier Antonio stellt kein Problem dar: Setzt Euer Waffenattribut auf Grün. Während Aika notfalls per Sacri Kristall heilt, lädt Vyse den Spirit-Balken auf. Habt Ihr sieben Punkte auf der Leiste, setzt Vyse den Schwertwirbel ein. Euer Gegner Antonio hat insgesamt 570 Hitpoints; für Euren Sieg kriegt Ihr eine **Moonberry**. Nach dem Kampf sucht der Feigling das Weite, Vyse und Aika bringen die ohnmächtige Fina auf die Albatros zurück.

Die mysteriöse Fremde

In der Kajüte kommt Fina wieder zu sich. Sagt, dass Euch ihr Name gefällt. Kurz darauf werden Aika und Vyse zu Captain Dyne auf die Brücke gerufen. Nach einem Plausch mit diesem redet Ihr mit Briggs und übernehmt das Steuer. Fliegt nach Süden – auf der ersten kleinen Insel findet Ihr das Piratengrab. Jetzt geht´s nach Südosten, bis Ihr Eure Heimatinsel erreicht habt. Im Hangar werdet Ihr von Dyne in dessen Büro gebeten. Auf dem Weg dorthin deckt Ihr Euch mit neuen Waffen ein. Während Dyne mit Fina redet, hört Ihr lediglich zu. Untersucht das Bücherregal – dahinter warten **150 Goldstücke**. Nun geht Ihr ins Dorf, wo Aika die Party verlässt. Redet mit den Kindern und ermutigt den Jungen, der Pirat werden möchte; spielt zudem mit den Kindern Verstecken. Erforscht das Dorf (hinter der Steintafel wartet eine **Moonberry**) und schaut durch das Loch in der Wand von Aikas Haus. Seid Ihr fertig, geht's zum Haus von Vyse. Eure Helden sehen eine Sternschnuppe und beschließen, den Ort des Einschlags zu erforschen. Von Captain Dyne bekommt Ihr einen **lila Moonstone**.

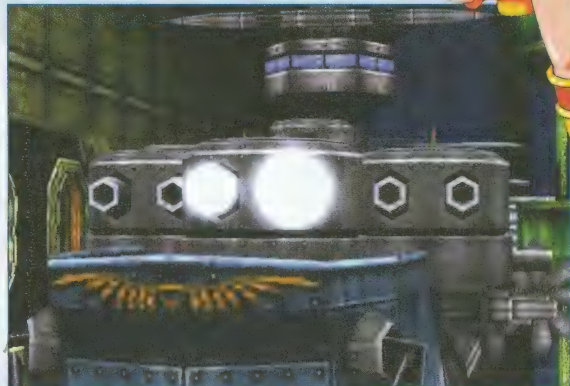
Die Schrein-Insel

Das Eiland liegt nördlich der Pirateninsel. Aika und Vyse betreten das Gebäude und gehen nach rechts die Treppe hoch, ganz oben gibt's zwei **Sacri Kristalle**. Hinter der Tür untersucht Ihr den schwebenden Kristall, um das Gebäude abzusenken. Geht wieder nach unten und geht durch die nun zugängliche Tür. Über den Steg erreicht Ihr einen Durchgang, durch den Ihr das Wasser abfließen lasst, anschließend betretet Ihr die trocken gelegte Kammer. Links gibt's eine **Moonberry**, rechts findet Ihr nach zwei Türen zwei **Sacres Kristalle**. Durchquert das Tor, folgt dem Gang und speichert. Hinter der folgenden Türe wartet ein Boss.

Mit seinen 1.200 Energiepunkten kann dieser ordentlich einstecken. Euer Waffenelement ist egal – greift das Steinmonster an und setzt möglichst oft den Schwertwirbel ein. Wenn der Boss ein Ziel sucht, wird er in der nächsten Runde eine starke Spezialattacke einsetzen – heilt also vorher. Als Belohnung gibt's eine **Moonberry** und einen **rohen Mondkristall**.

In geheimer Mission

Segelt zurück zur Pirateninsel und redet mit allen Leuten im Hangar. Sagt Vyses Mutter, dass Ihr die anderen retten werdet. Segelt am nächsten Morgen Richtung Shrine Island und biegt nach Osten ab. In der Zwischensequenz, in der Ihr angegriffen werdet, entscheidet Ihr Euch für den Rückzug und findet Euch anschließend auf Drachmas Schiff wieder. Findet die Kisten unter der Brücke, um das Steuer zu übernehmen. Ihr bekommt den **blauen Moonstone**. Fliegt nach Nordosten – hinter dem Felstunnel liegt Sailors Island. Im Laden für Schiffsteile erfahrt Ihr von der Harpoon Cannon. Erzählt Drachma davon, damit er Euch mit nach Valua nimmt. Im Waffenladen redet Ihr mit Pinta, um Zugriff auf das VMU-Minispiel zu haben. Rüstet Euch neu aus und geht zur Seefahrergilde. Nach dem Gespräch mit dem Mann am Tresen bietet Euch ein Nasrischer Händler ein Geschäft an: Wenn Ihr ihn begleitet, bekommt Ihr den dringend benötigten **Valua-Pass**. Sagt zu und segelt östlich entlang der schwebenden Steine. Nach kurzer Zeit werdet Ihr angegriffen. Der Schiffskampf gegen den üblen Baltor ist kein Problem: Folgt einfach Drachmas Anweisungen, greift möglichst oft an und heilt wenn nötig mit Sacri-Magie. Falls möglich fliegt Ihr hinter Baltors Schiff, um freie Schussbahn zu haben. Nach dem Kampf geht's weiter nach Nordosten; in Nasr angekommen erhaltet Ihr den Pass. Jetzt segelt nach Westen, bis Ihr ein Valuanisches Schiff trefft, durch das Ihr automatisch nach Valua kommt. Erforscht zunächst alle Gänge in der Lower City. Habt Ihr eine kleine Rotznase namens Marco getroffen, nehmt Ihr den Aufzug, um zum Gasthaus zu kommen. Übernachtet dort. Bei Dunkelheit beschließt Ihr, heimlich ins Kolosseum zu schleichen, um Eure Kumpane zu retten. Verfolgt Marco durch die Stadt – habt Ihr den Balg, brecht Ihr durch die Kanäle ins Kolosseum ein. Der Dungeon dort ist sehr kurz und linear – hinter den Abzweigungen warten lediglich ein paar Schatztruhen. Nach kurzer Zeit kommt Ihr in einen großen Raum mit einem Speicherpunkt. Sichert das Spiel und heilt Euch für den folgenden Boss Bleigock.


Der Ausgang aus dem Grand Fortress von Valua wird von schweren Kreuzern bewacht. Schießt Euch den Weg frei.

Der eklige Wabberklumpen ist ein harter Brocken (4.800 Energiepunkte). Gebt den Waffen von Drachma und Vyse das rote Attribut. Aika lädt Spirit auf und heilt, Vyse benutzt möglichst oft den Schwertwirbel, während Drachma normal angreift. Achtet auf Vergiftung und setzt nötigenfalls einen Curia-Kristall ein. Nach dem Sieg speichert Ihr und klettert ins Kolosseum. Nun kämpft Ihr gegen den Henker und zwei Handlanger. Setzt Eure Waffen auf Grün und erledigt die letzteren so schnell wie möglich (bevor sie Increm-Magie benutzen). Achtet beim Henker (1.800 Hitpoints) auf Eure Lebensenergie, seine Spezialattacke haut mächtig rein.

Volle Flucht voraus!

Unten in den Kanälen redet Ihr mit Dyne und beschließt, sofort Fina zu retten. Ihr bekommt den **gelben Moonstone**. Marco öffnet eine Geheimtür zur oberen Stadt. Speichert und er-

forscht das neue Gebiet. Erklimmt die Stufen und springt auf den Zug, um Fina zu retten. Kämpft euch über die Dächer zum ersten Wagen vor. Finas Wachen sind kein großes Problem: Erledigt eine nach der anderen; wenn Ihr wisst, welcher von beiden Sacri beherrscht, dann macht diesen zuerst fertig. Schlagt danach Galcians Angebot aus und flieht mit der Little Jack. An der Festung erwartet Euch ein Kreuzer – dank der neuen **Harpoon-Cannon** erledigt Ihr ihn ohne Probleme. Ladet den Spirit auf, heilt und deckt – bei der ersten Gelegenheit feuert Ihr die Wunderwaffe ab.

Nasrische Nächte

Auf der Pirateninsel beschließt Ihr, Fina auf ihrer Mission zu unterstützen, worauf sie der Party beitritt und Euch den **silbernen Moonstone** gibt. Sucht im Hangar den Cham und redet mit Dyne und Vyses Mutter. Danach geht's nach Nasr. Fliegt Richtung Sailors Island und macht einen Zwischenstopp bei Shrine Island, um das Cham zu suchen und Fina zu trainieren. Stockt in Sailors Island Eure Schiffsbewaffnung und die Vorräte auf. Jetzt könnt Ihr das Gebiet mit den fliegenden Steinen durchqueren – im Osten liegt die Stadt Maramba. Dort verlässt Euch Drachma mit seinem Schiff. Redet mit den Leuten in der Sailors Guild und erforscht die Stadt. Quatscht mit dem Mann im Südosten der Stadt und besteigt den Dhabu (die zweibeinigen rosa Tapire). Mit diesem könnt Ihr in den zweiten Teil der Stadt reiten. Erkundet zuerst den Brunnen – mit Hilfe der Schalter findet Ihr ein paar praktische Waffen und Gegenstände. In der Bar bewundert Vyse die Bauchtänzerin Bellena. Sie bietet Euch an, ihr Schiff zu benutzen; stimmt zu und verbringt die Nacht im Hotel. Am Morgen geht Ihr zu den Docks und besteigt Bellenas Schiff. Euer Ziel ist der Tempel von Pyrynn im Osten.

Der Tempel von Pyrynn

Betretet die riesige Pyramide. Folgt dem Pfad, bis Ihr zum ersten Fässer-Puzzle kommt. Rollt zuerst die beiden seitlichen Fässer in die Mulden, zum Schluss das mittlere. Nun kommen mehrere verschachtelte Räume – dank Automap ist die Orientierung kein Problem. Öffnet die Kisten für einen **Tänzerspeer**, **Sacres Kristalle** und etwas Gold. Aber Vorsicht: Jedesmal, wenn Ihr eine Truhe öffnet, greifen Euch drei Lava Tikis an. Das nächste Fass-Puzzle ist schnell gelöst: Rollt die Fässer in dieser Reihenfolge: Rot oben, rot unten, blau oben, blau unten. Nach einer Steinfalle (einfach wegrennen) kommt Ihr in einen Raum voller Lava. Geht nach rechts und folgt dem Pfad. An der Wand befindet sich eine Truhe, die Ihr öffnet – Zivilyn Bane greift Euch daraufhin an. Mit seinen 1.380 Hitpoints steckt er ordentlich ein, seine Explosionsattacke zieht Euch über 600 Lebenspunkte ab. Habt Ihr ihn besiegt, bekommt Ihr die **Rune of Ill Omen**. Geht ein paar Schritte zurück und die Treppe hinunter. Hier wartet das letzte Fass-Puzzle. Die Reihenfolge: Oben rechts, unten rechts, oben links, unten links und zum Schluss das rote Fass. Nun füllt sich der große Raum, den Ihr nicht durchqueren konntet, mit Lava. Geht zurück und betätigt den Schalter. Wasser fließt herein, worauf Ihr die Lava überqueren könnt. Speichert den Spielstand und öffnet die Tür; dahinter wartet der Rockwyrm (4.200 Hitpoints).

Das beste Waffenattribut hier ist lila (Eis). Vyse hält sich an den guten, alten Schwertwirbel, während Aika und Fina für Heilung und Spirit zuständig sind. Gelegentlich könnt Ihr auch einen Crystales-Zauberspruch benutzen. Manchmal versteinert Euch das Biest – setzt einen Curia-Kristall ein. Nach dem Kampf rennt Ihr über den Körper des Monsters, um den **Red Moon Kristall** zu finden. Links befindet sich der Ausgang – speichert vor der Pyramide und macht Euch für zwei harte Schiffschlachten bereit.



Der riesige Gigas Grendel ist eine Nummer zu groß für Euch. Stoßt Ihn per Harpoon Cannon in eine Schlucht.

Recumen & Belleza

Den roten Gigas könnt Ihr nicht besiegen – Ihr müsst durchhalten. Ist das Kommandofeld rot, setzt er seine härteste Attacke ein. Trefft Ihr ihn vorher kräftig genug (entweder mit Haupt- und Hilfskanonen oder der Harpoon Cannon), so verfehlt er Euer Schiff. Haltet Eure Energie hoch; es ist egal ob Ihr die Köpfe oder die Beine angreift. Habt Ihr die Wahl, lasst von Recumen ab und attackiert Belleza.

Bellezas Schiff ist vor allem wegen der Magic Cannon gefährlich. In der ersten Runde benutzt sie immer Increm-Magie – nutzt die Gelegenheit, um Euch schnell zu heilen, Euch selbst mit Increm zu stärken oder für eine erste Attacke. Wenn Ihr die Wahl habt, dann wendet hart, um Belleza zu überraschen. Zwei Treffer mit der Harpoon Cannon genügen, um sie fertig zu machen. Nach dem Kampf bekommt Ihr die **Magic Cannon**, eine **3-Inch Cannon** und den **roten Mondkristall**. Außerdem klaut Ihr Bellezas Motor, um den rauhen South Ocean zu durchqueren.

Auf nach Ixa´Taka

Mit dem neuen Motor könnt Ihr Euch in die Wirbelstürme des südlichen Meeres wagen. Nach einem Zwischenstopp in Maramba segelt Ihr nach Süden. Passt auf, dass Euer Schiff nicht von den Winden zurückgetrieben wird. Nach einem langen Flug Richtung Südwesten erreicht Ihr Ixa'Taka. Im Norden des Landes befindet sich an einem Berghang das Dorf Horteka. Trotz der unfreundlichen Begrüßung erforscht Ihr das Fleckchen. In der Hütte des Häuptlings erklärt Ihr diesem Eure Mission, worauf Euch die Leute akzeptieren. Rüstet Euch im Waffenladen neu aus und geht durch den Tunnel zu dem kaputten Luftschiff. Redet mit allen Personen, um einen neuen **Mondstein** für Euer Schiff zu bekommen. Knackt die Truhe für **25 Sacri Kristalle**. Nun fliegt Ihr mit dem Luftschiff gen Norden. Zwischen zwei Hochplateaus findet Ihr eine fliegende Insel mit einem Baum – hier versteckt sich der König von Ixa'Taka. Bevor Ihr mit diesem sprechen könnt, stellt sich Euch Admiral De Loco mit seinem Flaggschiff in den Weg, allerdings stellt der Giftzwerg kein Problem dar. Wehrt seine Feuerattacken ab, ladet ordentlich auf und gebt ihm dann mit der Harpoon Cannon den Rest – auch Crystali-Magie zeigt sich äußerst wirkungsvoll. Der König erklärt, dass der Priester Isapa weiß, wo sich der **grüne Kristall** befindet. Isapa wird von den Valuanern in den Minen festgehalten. Vyse beschließt, den Priester zu retten. Südwestlich von Horteka findet Ihr die Valuanische Basis. Kaum seid Ihr drinnen, bemerkt De Loco Eure Anwesenheit und versperrt Euch den Rückweg, worauf Ihr Euch durch die Gänge schlagt. Tretet nur auf Platten mit dem X-Symbol, O bedeutet Falltür. Wenn der Weg nicht mehr weiterzugehen scheint, dann seht nach unten – befindet sich unter dem Steg eine Plattform, könnt Ihr Euch durch eine Klappe fallen lassen – wenn Ihr in eine der anderen Klappen fallt, fahrt Ihr mit einer Lore zurück zum Anfang. Hinter einer der Türen in den Erdgängen findet Ihr Centime, den Captain des gestrandeten Schiffs in Horteka. Er sorgt dafür, dass Ihr die Aufzüge benutzen könnt. In dem großen Raum mit den Zellen links und rechts könnt Ihr nach einem Kampf mit den Wachen Isapa befreien. Geht durch die große Tür, nach einer kurzen Sequenz überrascht Euch Alfonso, der sein neues Schoßtier auf Euch hetzt.

Das Kampfbiest hat 5.300 Hitpoints und ist gegen das grüne Element allergisch. Greift mit dem Schwertwirbel an und passt auf, dass Eure Energie nicht unter 1.000 sinkt. Nach dem Kampf gibt's eine **Moonberry**. Flieht zusammen mit Centime und Isapa zum Versteck des Königs.

Die verlorene Stadt

Isapa gibt Euch den Hinweis, wie Ihr Rixis findet – dort ist auch der grüne Mondkristall. Steigt so hoch wie möglich mit Eurem Luftschiff auf und untersucht das linke Plateau, um den goldenen Mann zu finden. Nehmt sein Auge mit. Fliegt jetzt nach Südwesten und schaut nach unten, um den Great Bird zu finden. Auch hier lasst Ihr





ein Auge mitgehen. Jetzt fliegt Ihr geradewegs in die Richtung, in die der Schnabel des Vogels zeigt (Nordwesten), bis Ihr eine Insel mit mehreren Bergen findet. Fliegt möglichst tief und sucht eine kleine, blaue Statue – hier befindet sich Rixis. Untersucht die Statuen links und rechts. In die linke setzt Ihr das Auge des goldenen Mannes ein, in die rechte das Auge des Vogels. Betretet den Aufzug nach Rixis, mit Hilfe der Automap erklimmt Ihr den hohen Berg. Kommt Ihr nicht mehr weiter, haltet nach schwebenden Plattformen Ausschau. Vergesst nicht, alle Truhen zu öffnen – Ihr findet unter anderem einen **Steinschneider** für Vyse. Zudem trefft Ihr Zivilyn Bane wieder. Seine Explosion zieht Euch etwas mehr Energie ab als bei der ersten Begegnung, zudem besitzt er diesmal 3.250 Hitpoints. Als Belohnung für Euren Sieg gibt's die **Goldmaske**. Über diverse Plattformen erreicht Ihr das Gebäude im Norden. Folgt dem 'Geist', bis er eine Plattform betritt. Nehmt die zweite Plattform, um zum Tempel von Rixis zu kommen. Dort heilt und speichert Ihr. Die Attacken des folgenden Boss-Vogels (6.800 Hitpoints) treffen mehrere Helden und ziehen über 1.000 Hitpoints ab. Euer Element ist egal, greift mit den Spezialattacken von Vyse und Drachma an. Fina und Aika heilen und setzen falls nötig Curia-Kristalle ein. Nach der Sequenz speichert Ihr und stellt Euch der nächsten Schlacht.

Grendel und De Loco

Zuerst geht's De Loco und seinem Schiff Chameleon an den Kragen. Gebt ihm mit Crystalis und der Harpoon Cannon Saures – seine 30.000 Energiepunkte ist er im Nu los. Der grüne Gigas Grendel gebärdet sich da schon widerstandsfähiger: Ziel es Gefechts ist, das Monstrum mit der Harpoon Cannon in einen Canyon zu werfen. Greift dafür unablässig an und vergesst nicht, Euch zu heilen. Die Verwendung von Sacres-Magie genügt, wollt Ihr Spirit sparen, setzt Deluxe Kits ein. Nutzt jede Chance, mit der Harpoon Cannon anzugreifen. Habt Ihr Grendel unschädlich gemacht, gibt Euch der König den grünen Kristall. Euer nächstes Ziel: Valua.

Die Höhle des Löwen

Rastet in Horteka und stattet Centime einen Besuch ab – er gibt Euch den nützlichen **Doppelpropeller**. Im Norden von Horteka ist das riesige Stahlnetz verschwunden. Segelt Richtung Norden, bis Ihr auf das Schiff von Captain Gordo trefft. Der fette Pirat hat es auf Eure Vorräte abgesehen und entert Euer Schiff. Vyse setzt in der zweiten Runde den Schwerterregen ein, um die Lakaien des Kapitäns zu erledigen. Danach gebt Ihr dem Boss mit Spezialattacken den Rest. Fliegt nach Nordosten, bis Ihr in den Valuanischen Luftraum kommt. Anschließend geht's in die Berge, wo Ihr die Täler Richtung Osten durchquert. Sucht die Maw of Tartas und landet dort. Ihr werdet von Wachen angegriffen. Nehmt die drei **Choms** mit, aber verfüttert sie nicht an Cupil! Nun erfahrt Ihr, dass der Urwal Rahknam in der Nähe gesichtet wurde. Sagt zu, dass Ihr Drachma begleitet. Geht in der Nacht auf das Deck der Little Jack und redet mit Drachma. Wenn sich Rahknam nähert, steuert nach Osten, bis Ihr das Monstrum trefft. Bevor es zum Kampf kommt, stellt sich Euch ein Valuanisches Schiff in den Weg. Erledigt es mit der Harpoon Cannon und stürzt Euch auf Rahknam. Die Little Jack geht zu Bruch und die Party flieht in den Rettungsbooten. Vyse wird von Aika und Feena getrennt und findet sich auf einer einsamen Insel wieder.

Gestrandet

Schlagt Euch durch den Wald zu den Höhlen durch. Ihr findet das Skelett des Seemanns Gonzales. Begrabt den Unglücklichen und Ihr stoßt auf eine **Karte**. Geht in die Höhle, vor der das Skelett lag und holt die **Moonberry** im linken Gang. Im Hauptraum findet Ihr 1827 Goldstücke. Geht zum südlichsten Punkt der Insel und kehrt dann in die Höhle zurück. Aika und Fina haben mehr Glück: Luftpiratin Clara liest die beiden auf und bringt sie nach Nasrad. Dort geht Ihr zum Waffenladen und sprecht mit dem alten Händler – er schenkt Euch ein **Abirik Cham**. Besorgt Euch ein Hotelzimmer. Mittlerweile hat Vyse Hunger bekommen: Erforscht die Insel und lasst Euch von den Grapors angreifen – mit der zweiten Spezial-Attacke sind sie sofort erledigt. Für jeden Grapor bekommt Vyse eine Portion Grapor-Fleisch – habt Ihr 15 Portionen, ist der Tag zuende. Am nächsten Tag wird Feuerholz gesammelt; hat Vyse fünf ordentliche Äste, ist auch dieser Tag gelaufen. Dann müssen Mondsteine her – dank ihres leuchtenden Rots findet Ihr schnell die nötigen fünf Steine. Nach einigen Zwischensequenzen wird Vyse von Piratenplayboy Gilder aufgelesen. Im Gespräch wundert Ihr Euch über seine Einstellung. Segelt Richtung Nasrad – mit einem Beiboot legen Gilder und Vyse am Hafen der Hauptstadt von Nasr an und nach einem Einkaufsbummel besorgt Ihr Euch ein Hotelzimmer.

Auf Schatzsuche

Jetzt spielt Ihr wieder Aika und Fina: Geht zur Kneipe und holt Euren wohlverdienten Lohn ab. Vor dem Hotel findet Ihr den verletzten Pedro – wenn Ihr ihm helft, bekommt Ihr eine **Karte**, die den Weg zum Schatz des Piraten Daccat weist. In der Rolle von Vyse geht Ihr jetzt zum Sultan und berichtet von der bevorstehenden Invasion der Valuaner. Um an den Wachen vorbeizukommen, sagt Ihr, dass Ihr wichtige Informationen habt. Jetzt macht Ihr Euch mit Aika und Fina auf den Weg zu Daccats Island. Trainiert zunächst etwas in der Gegend um Nasrad, um Geld für Sacri-Kristalle anzusparen. Habt Ihr Euch ordentlich mit den nützlichen Utensilien eingedeckt, segelt Ihr nach Nordosten zu der Insel, auf der Vyse gestrandet ist (Crescent Island) – nordöstlich von hier befinden sich jede Menge kleine Inseln, deren größte Daccats Island ist. Sucht den **Cham** und untersucht die Tür. Nun ist Vyse wieder an der Reihe: Segelt zusammen mit Gilder zu Daccats Island und stellt Euch auf die Platte. Ein Mechanismus wird ausgelöst und die Türen auf beiden Seiten der Insel öffnen sich. Nun ist Teamwork angesagt: An den Säulen mit den Schwert- und Bumerang-Symbolen könnt Ihr zwischen den beiden Gruppen hin- und herschalten. Es gibt drei Arten von Rätseln: Schalter öffnen Türen für die andere Party, Bodenplatten werden betätigt, indem beide Partys auf den entsprechenden Platten stehen, und Treppen können in vier Richtungen gedreht werden. Arbeitet Euch bis in den großen Raum mit den Zahnrädern vor. In einer der Kisten wartet wieder einmal Zivilyn Bane – seine mageren 1.900 Hitpoints stellen für Vyse und Gilder kein Problem dar. Kurz vor dem Boss finden beide Partys einen Speicherpunkt. Nach einem freudigen Wiedersehen in der Schatzkammer schnappt die Falle zu: Die Felsmonster Destra und Sinistra greifen an. Konzentriert Eure Attacken von Anfang an auf eine der beiden Bestien. Sinistra ist gegen das lila Element allergisch, Destra kann Rot nicht ausstehen. Aika und Fina kümmern sich um Heilung, Spirit und benutzen Increm auf Gilder und Vyse – die setzen fleißig ihre Spezialattacken ein. Seid vorsichtig, solange beide Monster am Leben sind – setzen sie die Todeswalzer-Attacke ein, kann das für die Party schnell das Aus bedeuten. Nach dem Kampf steckt Ihr Daccats Münze ein, die Ihr für 20.000 Goldstücke weiterverkaufen könnt. Macht Euch jetzt auf den Weg nach Nasrad – dort erlebt Ihr eine unangenehme Überraschung. Valua hat die Stadt überfallen und zerstört. Ergebt Euch Ramirez, und ihr findet Euch in Valua wieder. Weiter geht's in der nächsten MAN!AC.





Während Held Vyse (oben) auf einer Insel gestrandet ist, werden Aika und Fina (links) von der liebestollen Piratin Clara aufgelesen.

GIB DIR DEN WAHNSINN!

JETZT MIT 3 STARKEN PRÄMIEN

WIRBST DU EINEN ABONNENTEN, SCHICKEN WIR DIR VÖLLIG KOSTENLOS EINE VON DREI PRÄMIEN!

PS/PS2

CD9000

IM HANDEL 40 MARK!

Cheat-System für PSone (oder PS2 mit PS-Spielen). Schummeln wie die Profis und dazu Speicher für 120 Spielstände!

Dreamcast

MP3-Player

IM HANDEL 50 MARK!

Damit spielt der Dreamcast problemlos jede MP3-CD ab. Die Software ermöglicht die Erstellung von Playlists und mehr.

Gameboy

XPloder Fun

IM HANDEL 50 MARK!

Cheat-System für den Gameboy mit über 500 vorgespeicherten Cheats für Topspiele & Pokemon. Mit Eingabemöglichkeit!

Ganz einfach: Wirbst du einen neuen Abonnenten für die MAN!AC, bekommst du von uns eine der oben genannten Prämien. Diese erhälst du innerhalb von drei Wochen sobald der neue Abonnent seine Abo-Rechnung bezahlt hat.

Der neue Abonnent spart natürlich auch: Statt 78 Mark (12 MAN!ACs am Kiosk) zahlst du nur 68 Mark. Ein ganzer Zehner weniger – oder mehr als 10 Prozent!

ABO-HOTLINE

089/85709145

Abo per Email

maniac@pan-adress.de

Abo per Fax

089/85709131

Abo im Internet

www.maniac-online.de

Abo per Post

Coupon einsenden an:

PAN-ADRESS
MAN!AC ABO
POSTFACH 1410
82143 PLANEGG

keine Nachbestellungen!

FÜR DIE PRÄMIE

ICH habe einen neuen Abonnenten geworben und möchte eine der drei Prämien bekommen. Sobald der neue Abonnent (nebenan ausfüllen) gezahlt hat, geht mir diese so bald wie möglich zu.

NAME, VORNAME

STRASSE, HAUSNUMMER

PLZ, WOHNORT

DATUM, UNTERSCHRIFT

Ich will folgende **kostenlose Prämie**:

- **XPloder CD 9000** – KOSTET IM HANDEL 40 MARK! Für PSone & PS2. 10.000 Cheats sind gespeichert plus Eingabemöglichkeit.
- **MP3-Player für Dreamcast** – KOSTET IM HANDEL 50 MARK. Perfekt: Mit dem Dreamcast die neusten MP3-CDs problemlos abspielen.
- **X-Ploder Fun für Gameboy** – KOSTET IM HANDEL 50 MARK. Schummelmodul für alle Gameboy-Modelle. Action-Replay-kompatibel.

FÜR DAS ABO

JA! Ich will MAN!AC für ein Jahr abonnieren (68 Mark). Das Abo läuft zunächst ein Jahr und kann bis 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt werden. (Auslandsabopreis 85 Mark)

NAME, VORNAME

STRASSE, HAUSNUMMER

PLZ, WOHNORT

DATUM, UNTERSCHRIFT BEI MINDERJÄHRIGEN DER ERZIEHUNGSBERECHTIGTE

2. UNTERSCHRIFT KENNTNISNAHME DES WIDERRUFSRECHTS

WIDERRUFSRECHT: Diese Bestellung kann ich innerhalb von zwei Wochen beim MAN!AC Abo-Service, pan-adress, Postfach, 82152 Planegg widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung.

ICH WILL FOLGENDERWEISE BEZAHLEN:

☐ GEGEN RECHNUNG ☐ BEQUEM PER BANKEINZUG

WENN ICH PER BANKEINZUG ZAHLE:

BANKLEITZAHL

KONTONUMMER

GELDINSTITUT

ALONE IN THE DARK

THE NEW NIGHTMARE – PLAYER´S GUIDE TEIL 2





Edward Carnby hat den Höllentrip durch die Welt der Finsternis bereits hinter sich. Nun muss sich die hübsche Archäologin Aline Cedrac dem Grauen stellen – viel Spaß beim Gruseln mit dem zweiten Teil unserer Komplettlösung. Übrigens: Unser Player's Guide ist auch mit der Dreamcast-Fassung kompatibel, da die beiden Versionen inhaltsgleich sind. *os*

Das Landhaus

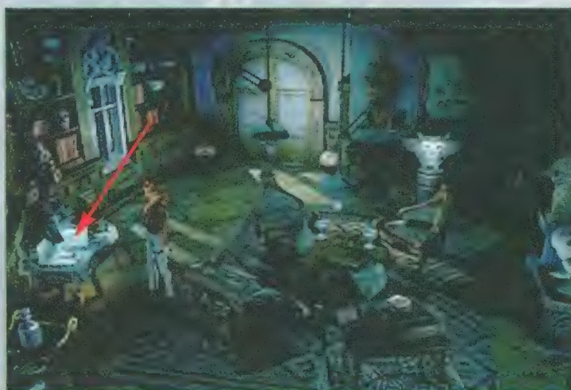
Aline beginnt auf dem Dach des Hauses. Geht den schmalen Sims entlang und steigt durch das beleuchtete Fenster ins Innere. Im Zimmer der alten Lucy Morton erhaltet Ihr einen **kleinen vergoldeten Schlüssel**, ein **Medi-Pak** sowie ein **Speicheramulett**. Killt die Monsterschlange mit dem Licht der Taschenlampe und verlasst anschließend das Zimmer. Lauft gerade aus Richtung Westen und benutzt den Lichtschalter links neben der Tür. Begebt Euch nun in den südlichen Gang und schreitet durch die Tür. Spurtet an den Monstern vorbei zum westlichsten Ausgang – auf dem Weg dorthin schnappt Ihr Euch ein weiteres **Speicheramulett**. Durchquert den folgenden Gang und holt Euch im nächsten Zimmer das **Medi-Pak**, eine Schachtel **Magnesiumpatronen** und den **kleinen vergoldeten Schlüssel**.

Jetzt zurück zu der Tür, wo Ihr den Lichtschalter betätigt habt. Dort benutzt Ihr den eben ergatterten **kleinen vergoldeten Schlüssel** und Ihr gelangt in das östliche Treppenhaus. Lauft ganz nach unten und geht im nächsten Raum durch die Tür im Südosten. Holt Euch die **Medi-Pak** und macht dann das Licht aus. Benutzt den kleinen **goldenen Schlüssel** bei der Statue und Ihr erhaltet den **Revolver**. Verlasst das Zimmer durch die Hintertür und verfolgt Obed Morton, bis eine Zwischensequenz beginnt.

Aline erwacht in einem Schlafzimmer. Holt Euch hier den **Inbusschlüssel**, die **Medi-Kits** sowie das **Speicheramulett** und verlasst den Raum durch die geheime Spiegeltür. Lauft die Treppe nach unten, wo Ihr das **dreiläufige Gewehr** findet. Weiter durch die Eisentür zum Ende des Ganges. Dort schnappt Ihr Euch das **Medi-Pak** und riskiert einen Blick durch den **Türspion**.

Zurück im Schlafzimmer trefft Ihr auf Edward Carnby, der Euch ins Dachgeschoss hilft. Nach der Zwischensequenz verlasst Ihr die Kammer und lauft zum östlichen Treppenhaus. Runter in den ersten Stock, durch die Tür und in den ersten Raum im Osten. Im Arbeitszimmer schnappt Ihr Euch das **Medi-Pak**, den **Spiegel** und den **Granatwerfer**. Verlasst den Raum und folgt dem Gang Richtung Westen. Geht durch die erste Tür links nach dem Knick. Nehmt die **Phosphorpatronen** sowie das **Speicheramulett** und geht durch den Spiegel in den Geheimraum. Der Geist von De Certo verlangt nach dem Spiegel – antwortet mit **NEIN**, sonst seid Ihr tot! Nachdem Aline den Spiegel zerschmettert hat, erhaltet Ihr die **Büffelstatue**.

Verlasst das Zimmer durch die Tür, durch die Ihr gekommen seid, und nehmt gleich die nächste Tür im Westen, die Euch runter ins Erdgeschoss führt. Lauft nach Osten, durch die Tür im Südosten und schließlich am äußersten Ende durch die Pforte im Süden. Schnappt Euch die **Magnesiumpatronen** auf dem runden Tisch und feuert zweimal in den **Spiegel** – dahinter findet Ihr ein Dokument. Nehmt die **Medi-Paks** in dem kleinen Tisch am Fenster und verlasst den Raum durch die Tür, durch die Ihr gekommen seid.



Alines erste Waffe findet Ihr nur im dunklen Zimmer (Pfeil): Benutzt den kleinen goldenen Schlüssel und der Revolver ist Euer.

Ihr findet Euch in Lucy Mortons Schlafzimmer wieder – die alte Dame händigt Euch ein **Glasprisma** aus. Lauft nun zum östlichen Treppenhaus, benutzt den Ausgang im ersten Stock und geht gleich durch die erste Tür rechts. Im anschließenden Zimmer dreht Ihr das Licht aus, setzt das Glasprisma in den **Projektor** ein und bringt diesen mit Eurer **Taschenlampe** zum Laufen. Daraufhin öffnet sich eine Holzlade, die einen **gravierten Würfel** enthält. Damit geht's zurück ins östliche Treppenhaus und runter ins Erdgeschoss. Nehmt dort die große Doppeltür in die Bibliothek.



An der rot markierten Stelle in der Bibliothek müsst Ihr die auf dem Würfel eingravierte Jahreszahl eingeben (1991)

Untersucht den Würfel und gebt die **eingravierte Jahreszahl** (1991) auf der linken Seite des zweiten Bücherregalblocks (von links gezählt) ein, was einen **Geheimraum** öffnet. Drinnen ergattert Ihr eine **Abkanis-Tafel**, ein **Medi-Pak** und ein **Speicheramulett**. Betätigt den Hebel und ein Monster erscheint aus dem Untergrund. Nehmt den Granatwerfer und erledigt das Wesen mit mehreren Schüssen. In dem zerbrochenen Behälter findet Ihr ein **halbes Medaillon**. Lauft zum Ausgang und Aline begibt sich in Lucy Mortons Schlafzimmer.



Fiese Falle von De Certos Geist: Bejaht Ihr diese Frage, dann heißt es 'Game Over'.

Die alte Lady gibt Euch die zweite **Hälfte des Medaillons**. Kombiniert die beiden Teile und Ihr erhaltet die **Bronze-Sonne**. Begebt Euch nun zum östlichen Treppenhaus und hinunter in den ersten Stock. Geht durch die Doppeltür im Süden in die Lobby und runter ins Erdgeschoss. Setzt die **Bronze-Sonne** in den **Spiegel** ein und geht hindurch in den Keller. Lauft zu der Leiter im Nordwesten und klettert hoch ins Gewächshaus. Nach dem Gespräch mit Edenshaw verlasst Ihr das heruntergekommene Gewächshaus und haltet Euch südlich. Hinter dem Gatter lauft Ihr weiter bis zum nächsten Tor – dahinter liegt der Friedhof. Spurtet auf den Wegen bis in die östlichste Ecke und betre-

tet die Krypta. Nehmt die Tür im Westen, holt Euch die **Leuchtkugelpistole**, die **Leuchtkugeln**, das **Medi-Pak**, das **Speicheramulett** und das **Metallgehäuse** auf dem Steinsarg. Kombiniert Eure Taschenlampe mit dem Metallgehäuse und geht zurück in die Krypta. Geht dort an die nördliche Wand und aktiviert mit der modifizierten Taschenlampe die grünen Glühbirnen – und zwar in Form eines großen Ms. Dies öffnet den Grabstein im Westen. Geht hindurch bis zum Ende des Stollens und steigt über den Felsen.



Mit dem fokussierten Strahl der Taschenlampe aktiviert Ihr die Glühbirnen in M-Form

Von der Festung zur Unterwelt

Aline befindet sich nun im Wald. Lauft den Weg entlang, durch das Gatter gelangt Ihr in den vorderen Bereich des Forts. Nehmt zuerst den rechten Weg: Am Ende findet Ihr eine Schachtel mit **Phosphorpatronen**. Zurück beim Eingangstor klettert Ihr an der rechten Mauer an dem rankenden Efeu hoch auf den Südwall. Folgt dem Weg und den Treppen nach unten in den Innenhof. Weiter die Stufen runter und in den Gang, wo Ihr ein **Medi-Pak** aufnehmt. Erneut die Treppe runter und auf den kleinen Felssims gestiegen – hier nehmt Ihr die Schachtel **Phosphorpatronen** und springt anschließend nach unten. Ignoriert die beiden Monster, biegt um die Ecke, geht die Stufen hoch und weiter ins Innere der Festung. Marschiert nach Osten und schließt die Zelle auf. Darin findet Ihr Obed Morton, ein **Speicheramulett** sowie eine **schwarze Metallkarte**. Lauft nun nach Westen und tretet durch die erste Tür links ins Verlies. Sprintet die Treppen nach unten und holt Euch die beiden Schachteln **Leuchtkugeln**, das **Medi-Pak** und das **Speicheramulett**.



Der Haupteingang der Festung ist verschlossen: Über den rankenden Efeu gelangt Ihr dennoch in das riesige Fort.

Studiert bei der Werkbank die **Baupläne** für den Bohrer, schnappt Euch den **Bolzenschneider** und sackt das **Stück Metall** ein. Ignoriert die Monster und lauft bei der Werkbank die Treppe hoch – oben findet Ihr eine **Gussform**.

Bewegt Euch zurück in den Innenhof, klettert über das Mäuerchen und nehmt dann den Weg oben durch den Torbogen. Nach einer Biegung stoßt Ihr hinter einer Steineinfassung auf eine **Truhe**. Durchtrennt die Bleikette mit dem **Bolzenschneider** und holt Euch den **großen verzierten rostigen Schlüssel** und den **Stahlblock**. Sprintet nun die Treppen hoch zum Südwall und öffnet die Tür gleich nach dem Ende der Stufen mit dem **großen verzierten rostigen Schlüssel**.

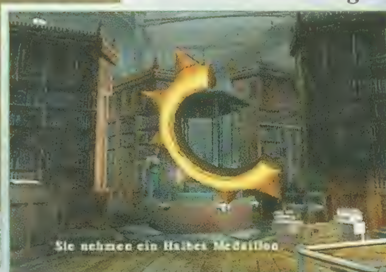
Holt Euch im Eisenschrank die **Glaslinse**, in einer Türnische die beiden **Medi-Kits** und auf der Werkbank den **Waffenkolben**, den **orangenen Beschleuniger** sowie den **Lauf einer Waffe**. Dreht Euch um zu der Maschine und benutzt die **Gussform** sowie anschließend den **Stahlblock**. Zieht den Hebel und Ihr erhaltet den **Lauf einer Waffe**. Verlasst die Werkstatt durch den westlichen Ausgang und setzt die **Glaslinse** auf das **Teleskop**. Schaut hindurch und zoomt auf den abkanischen Totempfahl. Lauft danach weiter auf der Brüstung, bis der Boden unter Euch einstürzt und Ihr in einem unterirdischen Wasserreservoir landet. Dort erwartet Euch der Kampf mit einem **Reptilien-Monster**: Haltet die Waffe bereit und sobald das Wesen aus dem Abwasser auftaucht, feuert Ihr einen Schuss ab. Wartet, bis es erneut auftaucht, und wiederholt die Prozedur.

Danach nehmt Ihr den Ausgang an der östlichen Seite. Im Versorgungsschacht schnappt Ihr Euch die **Phosphorpatronen** und klettert die Leiter hoch. Oben findet Ihr eine **goldene**, eine **rote** und eine **silberne Metallkarte** in einer Truhe sowie ein **Medi-Kit**. Schließt die Tür auf, lauft die Treppe hoch und zurück in die Werkstatt. Verlasst den Raum durch den Eingang, spurtet die Treppen hinunter in den Innenhof und klettert erneut über das Mäuerchen. Geht in das Innere des Forts und zu der verschlossenen Tür im Westen. Hier steckt Ihr die **farbigen Metallplatten** in dieser Reihenfolge in die Schlitze: silber, gold, rot, schwarz (v.l.n.r.).

Im Erdgeschoss des Planetariums holt Ihr Euch ein **Medi-Kit**, einen **halben Metallring**, das **Plasmageschütz** sowie ein **Speicheramulett**. Lauft die Treppe hoch und nehmt das **Blatt Papier**. Funkt nun Edward Carnby (R2-Taste) an. Untersucht die linke Konsole und gebt folgende **Kombination** ein: **10 31 2001**, was der englischen Schreibweise für das heutige Datum entspricht. Nach einem kurzen Gespräch mit Carnby öffnet sich im Erdgeschoss eine Holzlade. Dahinter findet Ihr den **großen Schlüssel aus Bronze**, ein **Siegel**, einen **kleinen rostigen Schlüssel** sowie eine **Schlangenstatue**. Geht nun zu der erleuchteten, verschlossenen Tür in der Nähe der Kisten. Öffnet sie mit dem **großen Schlüssel aus Bronze** und geht hindurch.

Schnappt Euch die **Kiste mit Granaten** und ein Stückchen weiter das **Speicheramulett**. Untersucht das Totem und kehrt nach der Unterhaltung mit Edward ins Planetarium zurück. Geht durch die Tür im Osten in den Innenhof und spurtet die Treppen hoch. Öffnet das große Haupttor im Süden und überquert die Brücke. Folgt dem Pfad durch den Wald bis zum Eisenzaun, wo Euch Carnby eine **Steinstele** übergibt. Jetzt den Weg zurück zu dem Totempfahl, wo Ihr das eben erlangte Item einsetzt. Als Belohnung erhaltet Ihr einen **leuchtenden Stein** und die **Fischskulptur**. Weiter ins Planetarium, nach Osten in den Innenhof, die Treppen hinauf und ganz oben in die Werkstatt. Steigt die Leiter im Norden ein Stockwerk höher und benutzt den weiterführenden Steig auf der anderen Seite. Überquert die Holzbrücke und klettert die Leiter im Norden hoch auf die Turmterrasse. Öffnet das Schloss an der Falltür mit dem **kleinen Schlüssel**. Klettert ins zweite Obergeschoss und zieht an dem Hebel, um die Falltür zu öffnen. Runter ins erste Stockwerk und den Hebel an der Konsole betätigen, was den Blitzableiter hochfährt. Jetzt





Habt Ihr in der Bücherei den Zwischengegner erledigt (oben), erhaltet Ihr eine halbes Medaillon als Belohnung (rechts).



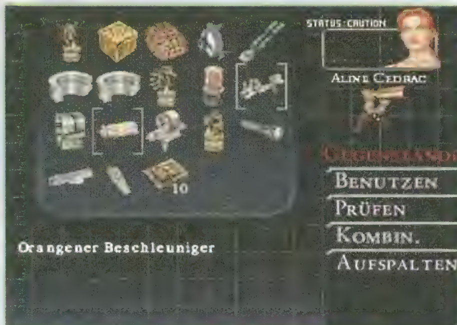
Der Weg ins Planetarium: Die korrekte Reihenfolge der farbigen Metallplatten lautet silber, gold, rot, schwarz.



Der Kampf im Planetarium erfordert exaktes Timing: Innerhalb eines knappen Zeitlimits müsst Ihr das Monster dreimal in den Blitz locken.

folgt die Attacke vom mutierten Howard Morton: Erledigt die Bestie endgültig, indem Ihr das Wesen dreimal dazu bewegt, durch den blauen Energiestrahl zu springen.

Jetzt geht's ans **Kombinieren der gesammelten Items** – die Anleitung dazu findet Ihr in Euren Aufzeichnungen. Für Ungeduldige: Kolben + orangener Beschleuniger + Lauf = Photoelektrischer Pulsar mit orangenem Beschleuniger. Spaltet die Dreifuß-Halterung auf, um einen zweiten halben Metall-Ring zu erhalten. Weiter geht's: Dreifuß-Halterung + Bohrer-Lauf + Photoelektrischer Pulsar = Bohrer ohne Abkanis-Energiestein; halber Metallring +



Um den Bohrer in Betrieb zu nehmen, müsst Ihr aus den Einzelteilen das fehlende Stück basteln.

halber Metallring + Abkanis-Energiestein = Metallring mit Abkanis-Energiestein; Metallring + Bohrer = **Bohrer mit Energiestein**.

Aktiviert erneut den Blitzableiter an der Steuereinheit, verlasst die Werkstatt, spurtet die Treppen hinunter, hüpft über das Mäuerchen, rennt ins Festungsinnere, haltet Euch westlich und nehmt die erste Tür links ins Verlies. Dort die Treppen runter und zum defekten Bohrgerät. Setzt den **Bohrer mit dem Energiestein** ein und verfolgt die Zwischensequenz. Geht durch die freigesprengte Öffnung und schnappt Euch den **Photoelektrischen Pulsar**. Folgt dem schmalen Pfad und überquert die Hängebrücke. Spurtet die geschwungene Treppe nach unten, weiter dem Pfad nach, bis zum Treffen mit Carnby. Folgt den Gängen, überquert die Abkanis-Brücke und schnappt Euch in der Mitte der Abkanis-Kammer die **Medi-Paks**, das **Akku-Ladegerät**, das **Blitzgewehr** und die **Speicheramulette**. Nach der Zwischensequenz im Torraum geht's weiter durch die folgenden Gänge in den Säulenabschnitt. Auf dem Pfad marschiert Ihr in den nächsten großen Raum. Haltet Euch hier südlich und nehmt unten den Ausgang zur Abkanis-Festung. Lauft den geschwungenen Weg hinab, bis Ihr auf halber Strecke eine Leiter erreicht. Aline klettert automatisch hoch – danach spurtet Ihr die Treppen hinauf in den nächsten großen Raum. Dort lauft Ihr geradeaus hindurch nach Norden in den Tempel. Weiter den Gang entlang, bis Aline einen **Geheimraum** mit einem Altar entdeckt. Auf dem Altar findet Ihr **sieben Schalter**: Beginnt mit dem in südöstlicher Richtung (Karte einblenden) und holt Euch nach der Drehung das erste **Steinsiegel** hinter Eurem Rücken. Wiederholt diese Prozedur entgegen dem Uhrzeigersinn (Kartenansicht!), bis Ihr schließlich sechs Steinsiegel Euer Eigen nennt. Betätigt zum Schluss den Schalter im Süden und der Ausgang wird wieder sichtbar. Verlasst den Geheimraum und den Tempel. Lauft die Stufen hinab, haltet Euch bei den Fackeln Richtung Westen und klettert die Leiter hoch. Oben führt eine weitere Leiter hinab in einen birnenförmigen Raum. Sammelt an der Wand die **indianische Lederflasche** auf und begebt Euch in den gewölbten Abschnitt, wo sechs Steintafeln aufgereiht stehen. Hier setzt Ihr die sechs korrespondierenden **Steinsiegel** ein (Reihenfolge von oben nach unten auf der Karte: Pferd, Schlange, Bär, Büffel, Fisch und Ochse). Jetzt ist der schmale Weg nach Nordwesten frei; dort findet Ihr eine **Steinpyramide** sowie ein **Speicheramulett**.

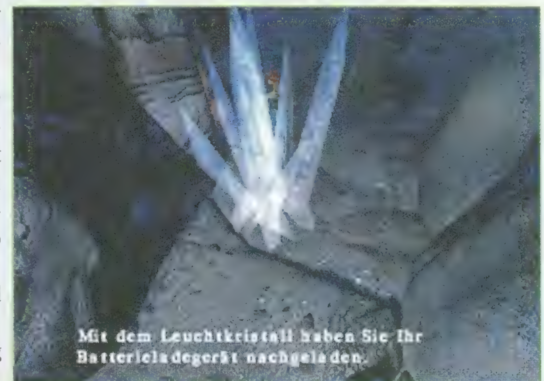
Jetzt zurück in den Tempel, wo Ihr die kleine **Steinpyramide** auf das entsprechende Unterteil platziert – der Lohn ist ein **Steinkopf**. Verlasst anschließend den Tempel und die Höhle durch den südöstlichen Ausgang. Geht die Treppe hinab und steigt an deren Ende die Leiter runter. Folgt dann den Stufen in die Tiefe und dem Pfad weiter in die Lavahöhlen. Durchquert diesen Abschnitt in Richtung Norden, meistert den folgenden Tunnel und sammelt in der Mitte der Brücke das **Speicheramulett** auf. Im folgenden Raum könnt Ihr im Nordosten Eure Wasserflasche mit einem **Heiltrank** füllen. Durchquert den Raum und klettert am Ende die Mauer hoch. Lauft die schmale Passage entlang und überwindet die Felsbrocken, bis eine weitere Zwischensequenz beginnt.

Kehrt jetzt zurück zu der Steinbrücke und klettert das **Seil** hinunter. In der Pfütze beim Strick findet Ihr einen Rucksack; folgt dann dem Pfad und nehmt nach der Filmsequenz die **Adlerstatue**. Zwängt Euch durch den Spalt und gleitet in die nächste


Um an die Steinsiegel zu gelangen, müsst Ihr bei dem rot markierten Schalter mit dem Drücken beginnen.

Höhle hinunter. Durchquert sie und Ihr erreicht nach dem Gespräch mit Johnson einen Nebelsee. Dort erledigt Ihr ein Reptil-artiges Monster und verlasst die Höhle durch den Ausgang im Osten. Lauft gerade nach Westen in die Säulenhalle und überquert den Abgrund mit Hilfe der umgestürzten Säule.

Auf der Hälfte des Weges trefft Ihr den mutierten Obed Morton. Das Wesen ist zweigeteilt, in eine gute und eine böse Hälfte – nur letztere ist verwundbar. Schießt mit dem **Blitzgewehr** in dem Moment, in dem das Monster von Euch aus gesehen die linke Schulter nach vorne bewegt. Daraufhin wird es einen Schritt zurückgeworfen und Ihr könnt erneut zielen. Wiederholt diese Prozedur, bis sich der Mutant für Euch opfert. Lauft nach unten aus dem Bild zu dem Steinkreis und weiter durch den engen Gang. Geht in der folgenden Kammer nach Süden in Richtung der erleuchteten Doppeltür. Stellt Euch hinter den Tisch und benutzt den **Steinkopf**. Verlasst den Raum durch die geöffnete Tür und freut Euch auf den Abspann.



In der Unterwelt könnt Ihr Euer Akku-Ladegerät mit den Leuchtkristallen auffrischen


Der zähe Endgegner ist nur an einer Stelle verwundbar: Schießt mit dem Blitzgewehr etwa ein Dutzend mal auf seine rechte Schulter (siehe Pfeil).

GAME BUSTER

Ob massenweise Leben, einen gefüllten Geldbeutel oder unbegrenzt Zeit – via Schummelcode seid Ihr unbesiegbar. Wie üblich versuchen wir Codes zu vermeiden, die nur auf neueren Modulen funktionieren oder die keinen praktischen Nutzen haben. Die Haarfarbe des vierten Obermotzes zu manipulieren, ist zwar prinzipiell witzig, bringt aber im Spiel letztlich nichts.

ARMY MEN OMEGA SOLDIER

BEMERKUNGEN	CODE
Unverwundbar	D01952A2 1C80
	301952A2 0087
	D0195B4E 1C80
	30195B4E 0087
	D0198BD2 1C80
	30198BD2 0087
	D0193B9A 1C80
	30193B9A 0087
	D01A4B0E 1C80
	301A4B0E 0087
	D01A25DA 1C80
	301A25DA 0087
	D01A19BA 1C80
	301A19BA 0087
	D019F78A 1C80
	3019F78A 0087
	D0199A2A 1C80
	30199A2A 0087
	D0193402 1C80
	30193402 0087
	D019CFF2 1C80
	3019CFF2 0087
	D019A0AE 1C80
	3019A0AE 0087
	D01956D2 1C80
	301956D2 0087

ARMY MEN OMEGA SOLDIER

BEMERKUNGEN	CODE
Unverwundbar	D0191FAA 1C80
	30191FAA 0087
	D019F12A 1C80
	3019F12A 0087
	D0196336 1C80
	30196336 0087
Unendl. Leben	D005BF6C 03FC
	8005BFC6 0000
Alle Waffen	800EE268 0303
	800EE26A 0303
Bio-Angriff voll	D0024BEA 0800
	30024BEC 0000
	D0024BEA 0800
	80024BEE 0000

WARRIORS OF MIGHT&MAGIC

BEMERKUNGEN	CODE
Energie	801ADAA8 270F
Mana	801B5814 270F
Schlüssel	D01B5870 0001
	801B5870 03E7
Edelsteine	D01B5874 0001
	801B5874 03E7
Orbs	D01B5878 0001
	801B5878 03E7

KÖNIG DER LÖWEN

BEMERKUNGEN	CODE
Energie	D001A750 0014
	3001A750 0000
Leben	D001A8BC 00A8
	3001A8BC 0000
Alle Level	30079F8A 0001
	30079F8B 0001
	30079F8C 0001
	30079F8D 0001
	30079F8E 0001
	30079F8F 0001
	30079F90 0001
	30079F91 0001
	30079F92 0001
Alle Minispiele	30079F94 0001
	30079F95 0001
	30079F96 0001
	30079F97 0001

DUKE: PLANET OF BABES

BEMERKUNGEN	CODE
Energie	D00CBD98 0032
	300CBD98 0000
Luft	D008457E A602
	8008457E 0000
Alle Levels	3006D346 000E
Alle Cheats	8006F150 FFFF

PROFI TIPP

Crazy Taxi 2



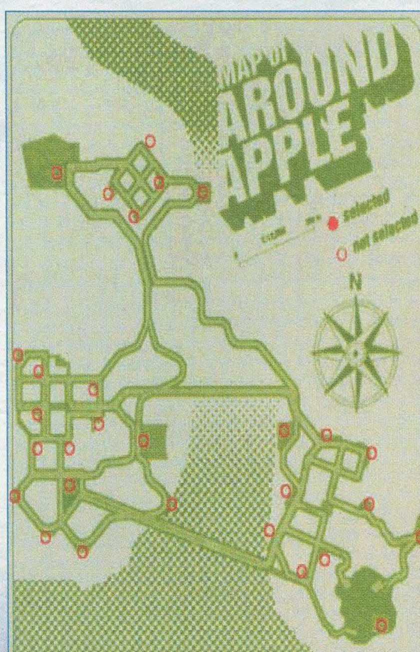
Ein guter Taxifahrer kennt sich in seiner Stadt aus – darum liefert MAN!AC Euch die Pläne der beiden Bezirke, damit Ihr nebenbei kurz mal nach dem Weg sehen könnt. Die Cheats unten sind dagegen nur für echte Profis: Kennt Ihr noch nicht jeden Schleichweg und sämtliche Lokalitäten auswendig, lasst Ihr besser die Finger davon. *us*

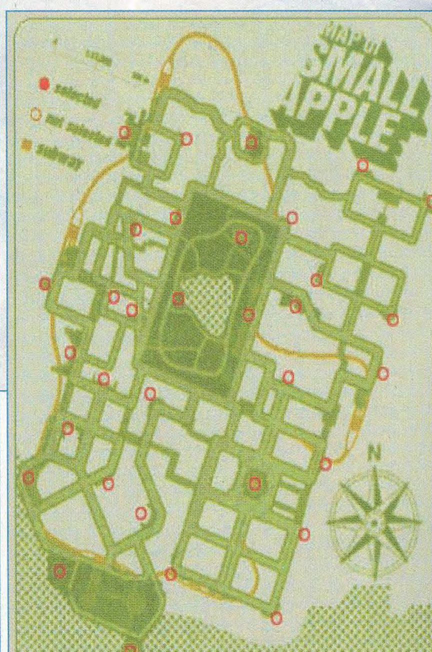
SCHWER IST NICHT GENUG

Um Euch freiwillig das Leben schwerer zu machen, drückt Ihr bei der Fahrerwahl START + A, um den wegweisenden Pfeil abzuschalten. Mit Y + A deaktiviert Ihr die grünen Zielmarkierungen. Hardcore-Zocker versuchen sich gar mit START + Y + A ohne beide Hilfen.

NEUE AUSSICHTEN

Stöpselt Ihr ein zweites Pad in den dritten Port, könnt Ihr die Ansichten aus der Wiederholung auch direkt im Spiel wählen: Mit START und den einzelnen Buttons wechselt Ihr u.a. zwischen Ego-Perspektive, einem Blick nach hinten und der Sicht aus Radkappenhöhe.





Voller Durchblick: Die Karten der beiden New Yorker Stadtbereiche helfen Euch zur ersten Orientierung, für erfolgreiche Fahrten solltet Ihr trotzdem möglichst viele Abkürzungen erforschen.

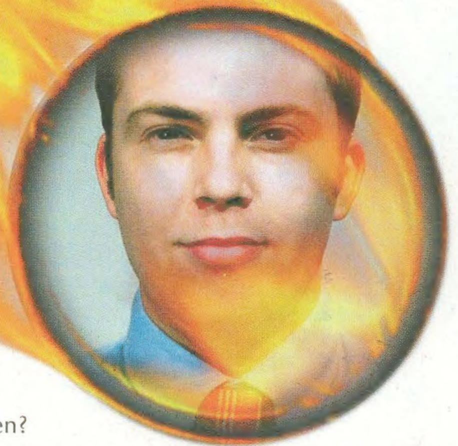


MAN!AC vor fünf Jahren

Ausnahmezustand in den Cybermedia-Büros: Ein japanisches N64 samt "Super Mario 64" und "Pilotwings 64" legte die Redaktion lahm. Miyamotos Jump'n'Run-Geniestreich heimste im Test sogleich die höchste Wertung in der MAN!AC-Geschichte ein – 97% Spielspaß vergab Big Boss Martin und sezierte das erste 3D-Mario auf vier Seiten bis ins Detail. Die hervorragenden 85% für "Pilotwings 64" muten dagegen fast schon kläglich an. Neben dem Rummel ums N64 faszinierte Miss Indiana Jones, Lara Croft, auf der PSone mit den ersten spielbaren Ausflügen in geheimnisvolle Höhlenlabyrinthe. Sportlich ging's schließlich auf Segas Saturn zu: Der motivierende Zehnkampf "Athlete Kings" brachte die lahmen Redakteursmuskeln auf Trab.

DAS JÜNGSTE GERICHT

Grant Hughes (Marketing Manager, Datel)



Nach dem Ableben verschiebt sich Dein Release-Termin aus dem Fegefeuer, bis Du Deine Sünden angemessen bereut hast. Durch das Spielen welcher drei Titel tust Du am effektivsten Buße für Dein lästerliches Leben?

1. Championship Manager (SIGAMES, 2000)

"Ich bin absolut süchtig nach diesem Fußball-Manager. Mittlerweile ist es so schlimm, dass meine Frau mitten in der Nacht aufstehen muss, um mich mit sanfter Gewalt von meinem heißgelaufenen PC zu trennen. Für meine bemitleidenswerte Gattin ist 'Championship Manager' tatsächlich der Inbegriff der Hölle."

2. Flugsimulatoren (DIVERSE)

"Nimm einen beliebigen Flugsimulator, setz mich davor und warte was passiert. Nach maximal zehn Minuten zeugt leises Schnarchen von meinem geruhsamen Schlaf – nichts bringt mich schneller ins Reich der Träume. Die Realität ist da schon weitaus spannender, zumal sie im Flugzeug kostenlose Speisen und Getränke servieren."

3. FIFA-Serie (EA, AB 1993)

"Wollte mir der Teufel etwas richtig Böses antun, dann zwingt er mich, die neueste 'FIFA'-Inkarnation von EA zu spielen, während über meinem Kopf unerreichbar Konamis alles überragendes 'ISS Pro Evolution 2' baumelt. Als glühendem Verehrer des letztgenannten Titels wäre dies die schrecklichste Strafe, die ich mir vorstellen kann."

ANZEIGEN-GALERIE

WERBEBOTSCHAFTEN, DIE UNS AUFFIELEN

Wer schon immer mal wissen wollte, wie es in einer japanischen U-Bahn aussieht, sollte sich untenstehendes Bild genau einprägen. Bis auf das unpassend in Schuluniform gekleidete Mädel in der Mitte entspricht das Foto nämlich voll und ganz der Realität.



NexTTime 9/2001

ERSCHEINT AM 1. August

Wer hat Angst vorm Sommerloch? MAN!AC-Leser jedenfalls nicht. Denn nächsten Monat legen wir in Paris endlich Hand an den PS2-Grusel-Thriller **Silent Hill 2** (Bild). Ob die Fortsetzung ähnlich schockt, erfahrt Ihr brandheiß von Stephan – falls er den Tripp in die Hölle überlebt... Nicht minder gefährlich geht's in der spielbaren PS2-Version von **Tony Hawk's Pro Skater 3** zu: Aufgeschürfte Knie und ramponierte Knochen erwarten Ulrich – zumindest virtuell. Rollenspiel-Experte Colin nimmt Squares PSone-Compilation **Final Fantasy Chronicles** unter Lupe. Was taugen die PSone-Neuauflagen der SNES-Klassiker Final Fantasy 4 und Chrono Trigger wirklich? Tennis-Profi Olli widmet sich dem langerwarteten Dreamcast-Highlight **Virtua Tennis 2** und dem PS2-Edel-Racer **Gran Turismo 3**, der an dieser Ausgabe leider knapp vorbeirauschte. Abgerundet wird die nächste Ausgabe mit unserem ausführlichen **PSone-Special**: Wo liegt die Zukunft der 32-Bit-Konsole und welche Spiele müsst Ihr unbedingt haben?



JAPAN TOP 10



Platz	Titel / Genre	Hersteller / Status
1	Tear Ring Saga	Enterbrain
	Rollenspiel	nicht geplant
2	Shin Megami Tensei	Atlus
	Rollenspiel	nicht geplant
3	Crazi Taxi 2	Sega
	Rennspiel	erhältlich
4	Gran Turismo 3 A-spec	Sony
	Rennspiel	3. Quartal
5	One Piece: Birth of Pirate Dreams	Banpresto
	Rollenspiel	nicht geplant
6	Tomb Raider Chronicles	Eidos/Capcom
	Action-Adventure	erhältlich
7	Super Mario Advance	Nintendo
	Jump'n'Run	erhältlich
8	Exodus Guilty Neo	Abel
	Adventure	nicht geplant
9	One Piece Ground Battle	Bandai
	Beat'em-Up	nicht geplant
10	Animal Forest	Nintendo
	Lebenssimulation	nicht bekannt